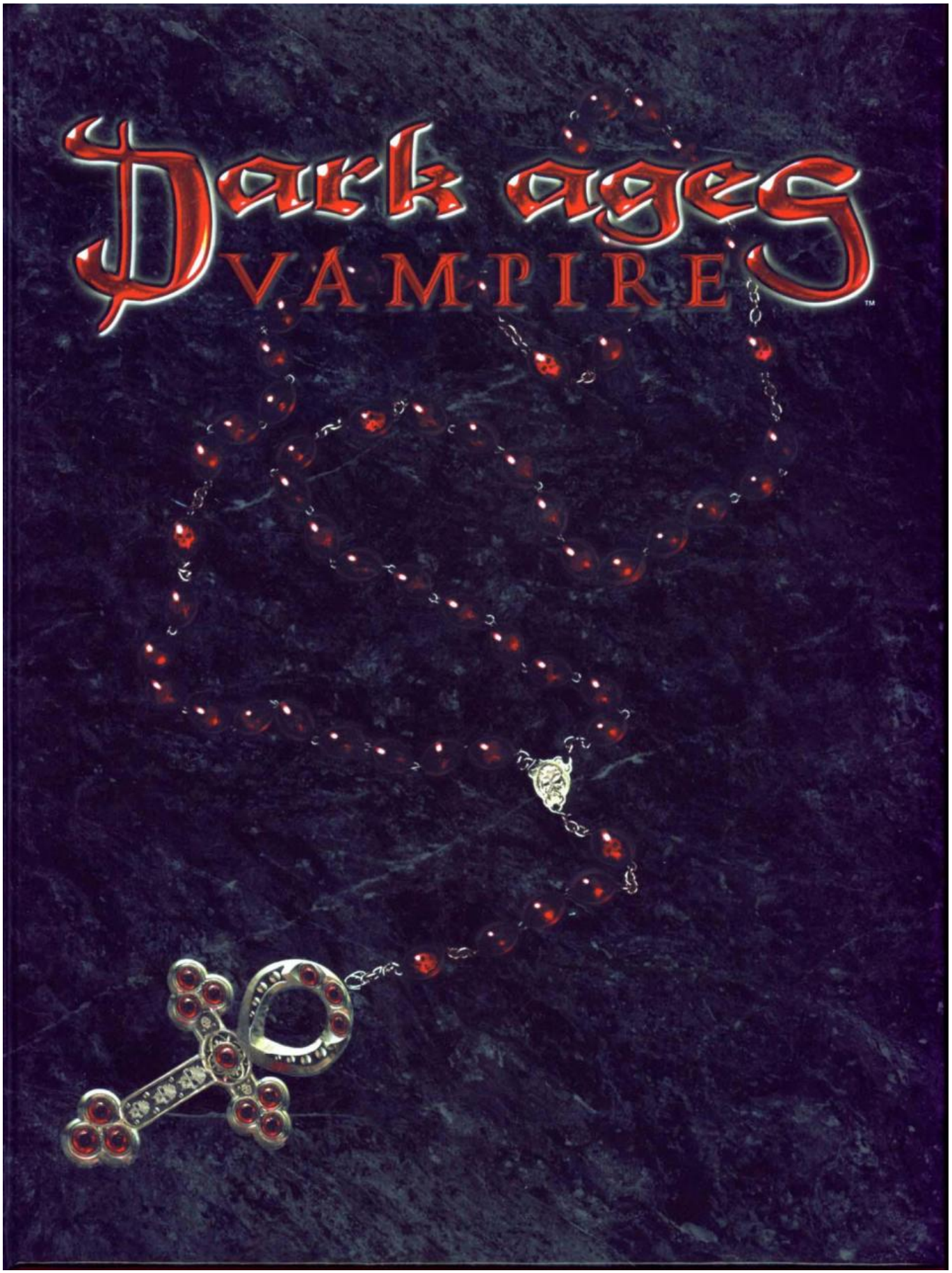
Dark ages
VAMPIRE™



BOLTON 02

Причастие Каина

Вы, которые собрались этой ночью, чтобы выслушать мою проповедь и разделить причастие, вы, пришедшие из дальних владений и от полей битв, не смотрите на меня как на спасителя. Как и вы, я лишь один из Проклятых.
Но даже проклятый может молиться о спасении. В поисках спасения я иду по Дороге Небес, и каждая ночь, которую мне удается удержаться на этом пути, становится еще одним актом покаяния. Не проклятым ли надлежит раскаиваться? В чем каяться тому, кто не был сброшен в пучину греха?
Мы, те, кто ходит в ночи и питается жизнями, как никто другой понимаем грех, ибо его огонь таится в каждом из нас. Мы называем этот досаждающий нам грех Зверем, и именно он подталкивает нам подобных к убийству, соперничеству и вражде. Многие из вас видели войны, в которых погрязли наши собратья, видели неупокоенных князей, сходящихся в битве во имя своих кланов, убеждений или государей. Все это – деяния Зверя.
Зверь есть и здесь, в этом священном потире. Ибо в нем собрана кровь от живых мужчин и женщин, которые настолько прогневали Господа, что Он оставил их на пути такого чудовища, как я. К ней я добавил каплю собственной проклятой крови. Так чаша соединила грех живого человека и лишенного дыхания проклятого.
Я – отец Анатоль, я и прошу вас выйти вперед и испить из чаши, ибо она – вместилище всего, что прокляло нас, и всего, что может нас спасти. Таково было откровение, полученное мною от ангела, и теперь я передаю его вам.
Пейте, и я поведаю вам о своих видениях.
В первый раз ангел явился ко мне в ранние ночи моего проклятия. Как и все мы, я некогда был живым человеком, потомком Сифа, вдыхал живительный воздух и купался в лучах солнца. Затем, примерно сорок лет назад, чудовище решило сделать меня себе подобным. Нечаянное орудие великих замыслов Господа, он выпил мою живую кровь и дал мне малую толику собственной. С этой каплей нечистого витэ я получил наследие боли, греха, силы и прозрения.
Боль, которую я познал, когда сердце перестало биться, внутренние органы ссохлись, а телесные жидкости начала извергаться из меня в мучительных спазмах. Грех, ибо та капля крови породила во мне голод, вынуждая без разбору убивать невинных и виноватых. Сила, ибо кровь наделила меня дьявольской мощью, из-за чего жажда стала лишь сильнее.
Прозрение пришло только в двенадцатую ночь, когда я осмелился спросить Господа Всемогущего, почему Он так изменил меня. Тогда явился ангел и сказал так:

В стародавние времена жили два брата, радуясь свету бессмертного солнца. Один из них был пахарем, а второй – пастухом. Оба они знали Бога, и Бог взирал на них и знал их, и знал, что ждет их. Их завали Каин и Авель, дети Адама и Евы. Бог потребовал жертву, и Каин преподнес Богу кровь брата своего. Он дал крови Авеля впитаться в землю и воссоединиться с создателем на небе, пока сам трудился. Так, оставшись один, как Бог, с кровью брата на руках, наш Темный Отец думал, что он познал Бога. Но Господь был недоволен: смерть была Его промыслом, Его даром, и не был он в руках Каина, и так тьма снизошла на Каина.

Никто не может познать Бога. Таков был грех Каина, нашего прародителя, и таков же и наш грех. От Адама и Евы мы унаследовали первородный грех, но от Каина мы унаследовали наше Проклятие. Так учил ангел, явившийся ко мне в семнадцатую ночь. Вот что он говорил:

И во тьме Господь сказал так: "Каин, ты, который завладел моим даром, будешь проклят им. Да не будешь ты принят смертью, пока солнце сияет во имя Мое. Ты – изгой. Да будешь ты навеки исторгнут из моего света,

из народа Адама и Евы, и будешь обречен на кровь, гордыню и тьму. Теперь же уходи, ступай в пустоши и знай, что на тебя наложена печать, и все мои создания увидят ее. Они станут избегать тебя, бояться тебя и никогда не дадут тебе покоя, которого ты вскоре возжелаешь. Ступай же отсюда в пустынные земли, имя которым Нод.

Как и Каин, наш Темный Отец, я тоже странствовал по пустынным землям, имя которым ночь. Я узнал, что лучи солнца сжигают мою холодную плоть, и я испугался. Но все же дважды за все мое проклятое существование (я не могу назвать его жизнью, ибо жизни я ныне лишен) я видел ангела Господня, и я сражался с отчаянием молитвой.
Идя дорогами паломников, которые пустеют с приходом ночи, через города и рынки, покинутые живыми ради сна, я искал путь через вечность, что ожидала меня.
Приблизьтесь, выпейте еще и выслушайте мои откровения. Потому что во второй год странствий ангел снова явился ко мне. Он сказал так:

Когда солнце обрушилось на Каина, его тень поспешила укрыть его, и так началась Бесконечная Ночь. Три ангела пришли к Каину, и трижды он прогонял их. И трижды они повторили Божье проклятие. Каин странствовал один до тех пор, пока не нашел хижину, в которой ждала Лилит. Она, как и он, была отверженной. Но она обернула вокруг себя тьму, подобно покрывалу, и научила Каина тому же, зная, что это рассердит Бога и наполнит Его ревностью. Три короткие ночи Каин не знал ни боли, ни голода. Он был невредим, но все же проклят, и Лилит о том было известно. Когда время прошло, они расстались, пообещав встретиться в будущие ночи, чтобы исправить тот вред, который причинил им Господь.

Как и предсказывал ангел, я тоже нашел мою темную госпожу, которая даровала мне утешение. Она тоже была облачена в тени, как в одеяния из тончайшего шелка, а жажда крови служила ей острым кинжалом. От нее я узнал, что Проклятие может быть и благословением, я же вновь научил ее молиться. Она избавила меня от страха, но в отличие от Каина, нашего Темного Отца, ради нее я не отвернулся бы от Бога.
Мы расстались после многих лет странствий, и я снова был один. Тогда ко мне вновь явился ангел и сказал так:

В долине Каин нашел город, где жили дети его второго брата, Сифа. Издали он смотрел на них, зачарованный их короткими, нелегкими жизнями, полными боли, но также любви и света.
Каин решил, что пришло время прервать странствия. В этой долине он возвел таинственный Енох – Первый Город. Здесь Каин не скрывал свою печать, и правил как могущественный властитель, и познал счастье. Но вскоре вернулась печаль, ибо в городе Сифа он поистине был ужасно одинок. Он тосковал по Лилит, но ничего не знал о ней. В печали и тоске он совершил второй грех, навеки обрекая себя на тьму. Трое были избраны им, и эти трое стали потомками Каина. Так было рождено Второе Поколение.
Пришло время, и эти трое дали Становление Третьему Поколению, те тоже создали себе потомков, и так протянулась эта цепь. Но Каин понял, что он совершил, и в мыслях его прозвучал вопль Лилит. И тогда он сказал: "Довольно, не будет этому продолжения".
Но было уже слишком поздно, ибо Первый Город кишел его порождениями. И тогда разверзлись небеса и дождь обрушился на Землю. Бог исполнил свой

второй приговор, и Каин снова углубился в пустоши, оставив Первый Город и своих детей на волю вод.

Благодаря этому четвертому откровению я начал понимать Божий замысел. Каин, наш Темный Отец, согрешил во второй раз, породив племя жаждущих крови Проклятых, среди которых я числю и себя. Как то было в его обычае, он отвернул лицо от последствий греха, предоставив своих потомков их мрачной участи.
Я так не поступлю. Так же, как я наставлял мою темную госпожу, я буду наставлять и других, открывая им место Господа в их проклятом существовании. Путь был мне ясен, и я охотно вступил на него, стремясь найти тех, кто шел по нему до меня, и надев, в тринадцатый год моего проклятия, облачение священника нашего племени.
Одетый в рясу или сутану, я стал заметной фигурой при дворах и церквях Каинитов. Я давал причастие и говорил о своих видениях, как говорю сейчас с вами. Но ангел еще не закончил со мной. Он вновь явился и сказал так:

Только Тринадцать пережили Великий Потоп и назвали себя Патриархами[1].
О Каине и первых трех ничего не было известно. Их следы были смыты с лица земли водами Потопа.
Пришло время, и был возведен Второй Город, и вновь процветал народ Каина. Но они были прокляты. Отцы уничтожали детей, дети восставали против отцов, и кровь заполнила Второй Город. На этот раз, как и никогда с тех пор, Господь не обрушил свою кару на землю. Дети Каина, пророки собственной гибели, - вот кто стал причиной падения Второго Города. И все Тринадцать кланов покинули его, рассеявшись по земле.
В своих странствиях Тринадцать повстречали детей Сифа, которые создали империи более величественные и могущественные, чем Енох или Второй Город. Туда, в полные золота города, устремились во множестве дети Каина, позабыв и о Каине, и о Боге, и стали там царями, царицами и богами. И так, под личиной царей, цариц и богов, Тринадцать враждовали между собой и замышляли друг против друга, уничтожая все и наполняя ночь кровью и слезами.
Вдали ото всех, сокрывшись от взглядов, Каин оплакивал их, ибо началась Война Веков, проклятие его племени.

После пятого откровения моя проповедь изменилась. Если до этого я увещевал соплеменников не повторять грехов Каина, Темного Отца, породившего всех нас, то теперь я призывал их обратиться к мудрости Каина, Скитальца, после изгнания почерпнувшего у Лилит немало знаний. Это в стенах Первого Города он согрешил повторно. После Потопа он вновь пустился в странствия и своими глазами видел, как его потомки повторяют его грехи.
В этом откровении Каин предстал предо мной в образе кающегося грешника, тем самым указав мне путь.
Сделайте по последнему глотку, братья и сестры, и ступайте искать собственные пути к покаянию. Те же, кто отказывается искупать грехи, как древние, так и недавние, которые несет в себе их холодная кровь, встретят Каина, и на этот раз – как Темного Деспота. Ибо ангел снова явился ко мне и даровал мне последнее откровение:

И Каин видел это и впал в гнев. Он разгневался на своих потомков за то, что они осуждали его своими грехами. И так он сказал: "Все вы прокляты, как я был проклят Богом. Я видел будущее, написанное кровью, когда ночи подойдут к концу и придет время Страшного Суда. Не Божьего

[1] В оригинале буквально "допотопные".

суда, но моего, который станет мне отпущением грехов. Станут явными знамения, и мир превратится в Геенну, достойные будут пощажены, остальных же поглотит голод древних из числа первых Проклятых мною, которых я знаю по имени. Вы узнаете это время, потому что смертные сожгут ваши полные золота города и погребут ваши мечты под пеплом и землею. Время, когда Дети Сифа вернут себе этот мир, осветив тьму, и Кровь истончится, порождая птенцов, чье замутненное проклятие пропитается участью Сифа.
Помните же об этих знаках, ибо они предвещают Конец.

Слова светлого ангела открыли нам истину. Великий Константинополь, полный золота, сгорел в пожаре, и потомки Сифа восстали против чудовищ, которые правили ночью. Оглянитесь и узрите то, что ведомо всему нашему племени: близится время. Князья и рыцари нашего рода рвутся в битву, как никогда до этого, ибо они знают, что грядет последняя война. Заговорщики при дворах во всех землях плетут более хитроумные и искусные интриги, чем в прошлые времена. С каждым мгновением все ближе становится жестокий суд Каина, и все мы стараемся оказаться достойными в глазах Праотца.
Спросите себя, братья и сестры, достойны ли вы?

Содержание

Пролог: Причастие Каина

Введение

Глава первая: Темные Века

Глава вторая: Кланы Каина

Глава третья: Дороги

Глава четвертая: Правила игры

Глава пятая: Персонажи и характеристики

Глава шестая: Дисциплины

Глава седьмая: Драма

Глава восьмая: Рассказ

Глава девятая: Союзники и противники

Приложение

Эпилог: На пороге

BOLTON 02

Введение

Он возложил венец мне на голову
Он потребовал благовоний, и музыкантов, и подношений
Он сказал городу, что я буду их царем.
И те, кто мог сказать против меня, смолчали,
Ибо я явил им часть своей силы,
И они испугались меня.
- Фрагменты из Эрджияса, IV (Енох)

Темные Века

При этих словах перед глазами встают образы разрушенных крепостей и густых лесов, зловещих и таинственных, холмов, среди которых, в грязи и крови, сходились армии, всего того времени, когда простые слова "Здесь водятся драконы" делали реальными ужасных чудовищ. Они рисуют в воображении картину Европы, погруженной в туманы и суеверия, Европы той эпохи, когда короли и крепостные одинаково боялись духов ночи и молились о наступлении рассвета. Они говорят нам о тьме, физической и духовной, которая окутывала Европу на протяжении долгих столетий между падением Римской империи и Возрождением. Действие игры "Темные Века: Вампиры", этого театра теней, разворачивается на фоне кровавого XIII века – времени, когда вампиры ходили по земле как истинные владыки ночи.

Это не тот XIII век, о котором мы читаем в учебниках по истории, по крайней мере, не совсем такой. Это его изображение, на котором запечатлелись все страхи и суеверия той эпохи. Названия не изменились: Рим, Лондон, Париж и Константинополь остались на своих местах, но их улицы стали уже и наполнились тенями, в которых таятся воришки и неведомые твари, поджидая ничего не подозревающего прохожего. Короли и королевы правят из замков и дворцов, но их королевства раздроблены и ведут бесконечные войны. Это время ересей и крестовых походов, время разгорающихся костров инквизиции. Жизнь у большинства людей коротка и сурова – даже у дворян, которые чаще скачут в битву, чем подвизаются при дворах знати. Крестьяне по ночам сжимают четки, молясь об обещании спасения. Но истинная тьма эпохи появляется тогда, когда садится солнце, и огни факелов и очагов не могут сдержать ее. Нежить бродит по улицам переполненных городов, собираясь при мрачных дворах вдали от человеческих глаз.

Вампиры

При свете дня мир "Темных Веков: Вампиры" почти такой же, как и в нашей истории, но по ночам становится заметно, как велика между ними разница. Когда солнце садится и большинство богобоязненных людей укрываются в домах и лачугах, на улицы выходят вампиры. Эти кровососущие твари существовали с начала времен, и именно они правят ночами Средневековья. У них есть свои дворы и короли, они ведут войны и заключают договоры, о которых людям ничего не известно.

Хищники, заключенные в мертвую плоть, бессмертные владыки ночи – именно они станут актерами в нашем театре ужасов. Именно их предлагается отыграть вам и вашим друзьям, обратившим внимание на "Темные Века".

Но кто – или, точнее, *что* они такое, спросите вы. Как и со всеми хорошими персонажами, ответов может быть несколько.

Чудовища и злодеи

В первую очередь вампиры – это пьющие кровь чудовища из легенд. Чтобы продолжать существование, они вынуждены питать свою мертвую плоть кровью живых людей. Голод их так силен, что легко может превратить вампиров в диких, бездумных чудовищ, которые досуха выпивают своих жертв, стремясь насытиться их жизненными соками. Сами вампиры называют такую жажду и сопутствующие ей припадки безумия Зверем, и этот Зверь сопровождает их на всем пути через вечность. Он делает их вспыльчивыми и придает ярости в битвах, сближая с хищными животными и отдаляя от людей.

Но ярость и голод – лишь часть проклятия, лежащего на вампирах. Постоянное давление со стороны зверя накладывается на мертвящий холод, свойственный душе вампира, и порождает неудержимую тягу к ощущениям. Радости и горести живых недоступны неупокоенным, и вампиры заменяют их одержимостью, похотью, ненавистью и завистью. Чем больше проходит ночей, тем сильнее эти нечистые позывы разрушают остатки человеческой нравственности. Большинство вампиров превращаются в дьявольски жестоких и злобных тварей – некоторые вопреки собственной воле, другие же вполне охотно. Смертные перестают быть только добычей и становятся игрушками, которых можно пытать и увечить, как увечит мух слабоумный ребенок.

Проклятые и отверженные

Та бездна, в которую катятся вампиры, - это отражение высоты, с которой они пали. Вампиры не являются естественной частью Мироздания. Они – не столько разновидность хищников, сколько сборище людей, существующих под гнетом страшного проклятия. Каждый вампир, каким бы древним и злобным он ни был, когда-то был обычным живым человеком. Этого человека убил другой вампир, выпив его кровь, а затем напоил несчастную жертву своей мертвой кровью. Результатом этих действий (называемых Становлением или Обращением) становится нечестивое воскрешение: убитый смертный продолжает существовать, движимый чудовищной жаждой, и при этом помнит то время, когда он жил в лучах солнца.

Создание другого вампира всегда является волевым действием - если просто выпить кровь из человека, даже осушив его до смерти, вампиром он не станет. Начало этой цепочке положил самый первый вампир, Каин. Каин, старший сын Адама и Евы, был первым убийцей, и Господь покарал его за это давнее преступление. Наказание приняло форму вампиризма, и кровососы называют себя Каинитами в память о первом грешнике, которого почитают своим прародителем.

Проклятие Каина весьма коварно. Оно полностью подчиняет себе материю – вампир восстает после Обращения ночной нежитью, - но не дух и не разум. Вампир словно замер на полпути от жизни к смерти, его душа подвешена между раем и адом. Он обречен на ад на земле, постепенно теряя самосознание под влиянием темных порывов.

Воины и священники

Так, балансируя на грани между смертными, которыми они когда-то были, и дикими животными, в которые постепенно превращаются, вампиры осторожно ступают по путям ночи. Говорят, было время, когда Каиниты шли по этим дорогам в одиночку, скрываясь в дальних пустошах или среди людского стада и не имея дел ни с кем из сородичей, за исключением тех, которых сами обратили. Времена эти давно прошли, и на то были свои причины.

Оставшись один, Зверь быстрее пожирает остатки души. У одинокого Каинита нет никого, кто мог бы понять его положение. Ни один смертный не в силах осознать всей тяжести проклятия не-жизнью, и поэтому оставшемуся в одиночестве Проклятому остается только сходить с ума. И поэтому потомки Каина ищут общества друг друга. При наступлении ночи люди укрываются в своих жилищах, а по соборам, замкам, рынкам и деревням Европы бродят вампиры.

В этих встречах Каиниты обретают некоторое подобие утешения. Они взирают на своих старейшин и наиболее просвещенных сородичей в поисках наставлений на тропах бессмертия. Из этих бесед выросли *дороги*, системы вампирских верований и философских понятий, которые учат Каинитов сдерживать присущую им дикость ради сохранения остатков воли и разума, без которых не выжить. Наставники на дорогах носят сутаны пепельных священников и возглавляют свою неживую паству в нечестивых таинствах.

Но в компании Зверь расположен к размышлениям ничуть не больше, чем в одиночестве. Неукротимую жажду крови приходится подавлять не только мыслью, но и действием. Если Зверю не позволено бесконечно насыщаться кровью живых, если он не может уничтожить все, что попадется на глаза, то его приходится отвлекать соперничеством и разнообразной деятельностью. Так внутренние битвы превращаются в открытые войны.

В минувшие века эти войны были довольно просты. В ночи выводки вампиров выходили и бились друг с другом за право охотиться на живых. Теперь поля сражений увеличились в размерах и стали опасней. Живые потомки Адама размножились и обрели богатства, выстроили города и создали королевства, научились торговать с другими землями и континентами. Как и короли-феодалы мира смертных, Каиниты превратились в князей-воинов, сражающихся оружием и хитростью. Они создали собственные дворы, защищая свои владения, подобные ночным королевствам. Некоторые из этих князей через подставных лиц влияют на Церковь и различные гильдии, другие выходят на поле боя с обнаженным мечом и клыками. Все они опасны и могущественны, иначе сородичи уничтожили бы их.

По христианскому летоисчислению сейчас 1230 год. Каиниты же называют это время Войной Князей.

Игра-рассказ

"Темные Века: Вампиры" – это игра, или, точнее, это игра-рассказ. Она объединяет тех, кто хочет рассказать историю (рассказ) и поучаствовать в приключениях (игра). По сути своей это погружение в фантазию, в которой человек воображает себя неким персонажем, развивающимся за счет полученного опыта. Приключения и переживания всех персонажей и составляют историю.

Участники игры-рассказа одновременно являются и актерами "пьесы" и аудиторией. В отличие от большинства других игр, они играют не друг против друга (и вообще не против кого бы то ни было, если подумать). Они не стараются набрать баллы или первыми достичь какой-то цели. Ими движет желание получить удовольствие от интересной истории и добиться для своих персонажей того, чего те хотят. Разумеется, не обходится и без препятствий – со стороны соперников или иных угрожающих факторов, - но игроки обычно объединяются, чтобы преодолеть их.

Один игрок берет на себя роль Рассказчика. Он рассказывает историю и отыгрывает всех тех персонажей, с которыми в процессе сталкиваются герои. Если игроки решают, что их персонажи отправляются в монастырь, именно Рассказчик описывает монастырь (как он выглядит, кто в нем проживает, насколько это место оживленное или спокойное) и монахов. Все они, от невозмутимого приора, который едва обращает

на персонажей внимание, и до словоохотливого послушника, желающего поговорить о теологии, озвучиваются Рассказчиком. Можно сказать, что Рассказчик служит персонажам игроков органами чувств.

Рассказчик пользуется всей доступной ему информацией, чтобы создать интересные повороты сюжета для своих игроков (через их персонажей). Игроки как-то реагируют на них, и в результате возникает цельная история. Обычно у Рассказчика есть общее представление о дальнейшем развитии событий (хотя бы в форме набросков) – "Ходят слухи, что в монастыре водятся привидения, но на самом деле там обитает жестокий вампир, с которым приходится считаться", - но подробности создаются действиями игроков. Кому-то придет в голову уничтожить вампира-конкурента и объявить монастырь своим владением. Другие решат отнестись к вампиру подружески или захотят выторговать себе безопасный проход в обмен на информацию. Так, работая сообща, Рассказчик и игроки создают неповторимую историю.

"Темные Века" – это игра, потому что в ней существуют правила, определяющие, что и как могут делать персонажи. В отличие от настольных игр, правила эти достаточно расплывчатые и позволяют персонажам совершать множество самых разнообразных поступков. Но когда возникает вероятность неудачи, правила требуют броска кубиков, который и определяет результат. Различные характеристики (такие, как Сила, Этикет и Мужество) определяют способности каждого персонажа, и броски выполняются с учетом их значений. Разумеется, большая часть игры проходит без бросков кубиков. Лучше всего игра получается тогда, когда Рассказчик выдает информацию или отыгрывает некую роль, вовлекая игроков в живое общение. В таких случаях в кубиках не возникает нужды.

Глава за главой

Глава первая: Темные Века рассказывает о скрытом мире вампиров. Здесь говорится об их истории, возможностях и традициях, а также о событиях Войны Князей.

Глава вторая: Кланы Каина повествует о 13 кланах (основных семействах вампиров). Кланы делятся на Высокие, которые считают себя властелинами ночи, и Низкие, к которым относят иностранные линии крови и тех, кого считают проклятым или отверженным.

Глава третья: Дороги содержит информацию об убеждениях вампиров. Точно так же, как смертные обращаются к матери-церкви за наставлениями, Каиниты следуют через ночь своими путями просветления.

Глава четвертая: Правила игры содержит основные правила игры-рассказа и объясняет, как выполняются основные игровые действия.

Глава пятая: Персонажи и характеристики рассказывает о процессе создания персонажей для игры по "Темным Векам". В ней описываются все характеристики персонажей.

Глава шестая: Дисциплины раскрывает тайны сил и особых умений вампиров, от магии крови, именуемой Тауматургией, и до искусства лепки из плоти, называемого Изменчивостью.

Глава седьмая: Драма знакомит вас с самыми разнообразными игровыми ситуациями. Сражения верхом на конях, умение спрятать труп, страдания от вампирского проклятия и лучей солнца – все это содержится в седьмой главе.

Глава восьмая: Рассказ описывает процесс сочинения и проведения хроники, серии игр по "Темным Векам", в которых участвуете вы и ваши друзья. В главе приводится множество советов для начинающих.

Глава девятая: Союзники и противники рассказывает о других обитателях средневекового Мира Тьмы, начиная от гулей (смертных слуг вампира, которых он поит своей кровью) и до диких оборотней, призраков, демонов и ведьм.

В **Приложении** содержатся дополнительные правила, а также Достоинства и Недостатки (специализированные характеристики персонажей) и характеристики животных и магических существ.

Россыпь источников

История Средневековья – это обширная тема, раскрытая в бессчетном множестве источников. Рассказчикам и игрокам совсем не помешает ознакомиться с некоторыми фактами из средневековой жизни, но не стоит ограничиваться только ими. Знание истории обогатит вашу игру, но помните, что мир Темных Веков – это не тот мир, о котором рассказывают учебники. Ниже приводится список самых доступных источников по теме, которые дадут нужное направление тем, кто решит поискать более полную информацию.

Пол Карус, *История Дьявола и идея зла*[1]- возможно, лучшая книга по теме, рассказывающая о поклонении дьяволу на протяжении истории, начиная от Месопотамии и заканчивая Инквизицией и современными точками зрения на добро и зло. Рекомендуется к прочтению.

Майкл Костен, *Катары и крестовый поход против альбигойцев*[2] — интересные рассуждения о жизни в Лангедоке до, во время и после крестового похода.

Джозеф и Фрэнсис Гиз, *Жизнь средневекового города* — очень интересный (хотя местами и устарелый) взгляд на жизнь города Труа (который можно распространить и на жизнь других европейских городов) в нужный нам период. Множество полезных деталей. Гизы написали ряд других книг в этой серии, в том числе *Жизнь средневековой деревни* и *Жизнь средневекового замка.*

Джон Хейвуд, *Исторический атлас средневекового мира*[3] – собрание выполненных в цвете карт Европы (и остального мира) того периода с указанием торговых маршрутов, мест паломничества и политических событий.

Оксфордская иллюстрированная история средневековой Европы[4] под ред. Джорджа Холмса – превосходный источник сведений для игроков и Рассказчиков по "Темным Векам".

Шеррилин Кеньон, *Повседневная жизнь в Средние Века*[5] - обширная подборка сведений, подобранных так, чтобы их легко можно было усвоить. Здесь рассказывается обо всем, начиная от одежды и оружия и до еды и религиозных практик. Основное внимание уделяется Британии.

Колин Макэведи, *Карманный атлас средневековой истории*[6] – не такой многоцветный, как атлас Хэйвуда, но не менее полезный. Макэведи на одной карте всей Европы показывает, как со временем менялись политические границы, торговые маршруты, верования и культура населяющих эти земли народов.

Серия *Men at Arms* от *Osprey* – превосходная подборка иллюстраций и тактических сведений по вооруженным силам и военным кампаниям. Немалая часть выпусков относится к интересующему нас периоду и предоставляет полезную информацию для хроник, рассказывающих о военных столкновениях.

Джон Джулиус Норвич, *История Венецианской республики* и *История Византии* - вполне понятное изложение истории двух важных политических сил средневекового мира, которые занимали немалое место в средневековом сознании.

Эллис Питерс, *Хроники брата Кадфаэля* – серия классических детективов, действие которых происходит в средние века. В них рассказывается о бывшем крестоносце, ставшем тихим (но очень любознательным) английским монахом. Романы Питерс и их превосходная экранизация (с участием Дерека Джекоби) позволяют по-новому взглянуть на некоторые стороны веры и жизни того периода.

Джонатан Райли-Смит, *История крестовых походов* – хороший обзор такого явления, как крестовые походы.

Стивен Рансимен, *История крестовых походов* в 3-х томах[7] - подробная история крестовых походов с множеством деталей, относящихся к событиям внутри королевств крестоносцев на Святой земле.

---

[1] Carus, Paul. *The History of the Devil and the Idea of Evil.* Пол Карус – американский философ, 1852-1919 гг.
[2] Costen, Michael. *The Cathars and the Albigensian Cnisade.*
[3] Haywood, John. *Historical Atlas of the Medieval World.*
[4] Holms, George (editor). *The Oxford Illustrated History of Medieval Europe.*
[5] Kenyon, Sherrilyn. *Everyday Life in the Middle Ages.*
[6] McEvedy, Colin. *The* Penguin *Atlas of Medieval History.*
[7] Runciman, Steven. A History *of the Crusades.*

Десмон Сьюард, *Рыцари-монахи: военные религиозные ордена*[1] - история тамплиеров, госпитальеров и рыцарей Тевтонского ордена (и некоторых других ореднов), которые во многом были воплощением средневекового идеала. Сьюард, как Рансимен, не относится к самым современным или выдающимся авторам, пишущим по этой теме, но все же с его трудами стоит ознакомиться.

Полезные web-сайты

В сети есть несколько отличных сайтов, посвященных истории Средневековья. От многих письменных источников той эпохи – включая призвания к крестовым походам и свидетельства о происходивших во время походов событиях – вас отделяет несколько нажатий кнопки мыши. Мы можем порекомендовать такие сайты, как Labyrinth (www.georgetown.edu/labyrinth) и Internet Medieval Sourcebook (http://www.fordham.edu/halsall/sbook.html).

Католическая энциклопедия (www.newadvent.org) содержит множество сведений о католицизме. Информация в ней расположена в алфавитном порядке. Но on-line версия содержит текст 1913 года, и некоторые из представленных в ней исторических сведений не вполне достоверны.

[1] Seward, Desmon. *The* Monies *of War: The Military Religious Orders.*

BOLTON 02

- И что ты ответишь на эти обвинения, Люсия Арагонская?

Люсита сделала три положенных шага и остановилась у деревянной кафедры слева от судей. Элеазар де Поланко назвал имя, данное ей при жизни, а не ту уменьшительную его форму, которую пустил в оборот ее сир, архиепископ Монкада. Она надеялась, что это было сделано из уважения к ее происхождению, а не в качестве намека на то, что она еще слишком молода по Крови и Тени и ей нельзя доверять в столь серьезных делах.

- Да, - сказала вторая судья, генуэзка Мария д'Агостино, которая прибыла на это заседание из своих владений в Святой земле. – Во время Горького Похода ты помогала дону Брексиано. Какое впечатление он тогда произвел на тебя?

"Осторожно", - произнес голос ее сира. – "Будь очень осторожна". Люсита не могла понять, было ли это предупреждение лишь голосом ее памяти или же и в самом деле пришло от архиепископа Монкада, восседавшего в левой части ратуши Овьедо, где собрался Суд Крови, и это обстоятельство сводило ее с ума, как и многое другое, что сопутствовало ей в ночных странствиях.

В любом случае, голос был прав: пришло время осторожности. Хотя Томмазо Брексиано и был обвинен собственным отпрыском в том, что выдал цели клана визирю Ассамитов в мусульманском Дамаске, его не стоило считать глупцом. Когда Четвертый крестовый поход потерпел неудачу, Люсита схлестнулась с ним за закрытыми дверями, и тогда она смогла бы раскусить его, будь он дураком. Но ее свидетельство едва ли было единственным, представленным на суд. Брексиано знал, как работает система. Он сам, нося звание Amicus*, почти наверняка председательствовал на нескольких таких судах.*

- Дон Брексиано достойно представлял наш клан во время Крестового похода, - сказала она. – То, что смертные воины не смогли исполнить замыслы наших уважаемых Amici*, по большей части связано с недостатками местного управления.*

- Хитро, - грохочущий голос принадлежал главному судье, древнему магистру Марцеллу Руфу. Руф, на удивление аполитичный для старейшины Ласомбра, тем не менее, сумел завоевать уважение благодаря возрасту и силе. Сейчас в его голосе звучало и то, и другое.

- Как всем вам известно, Венеция уже давно находится в руках еретиков, - хотя ее кровь была намного жиже, чем у большинства тех, кто сидел в зале, Люсита ясно почувствовала, как в некоторых судьях просыпается Зверь. Превосходно.

- И в те годы, когда я сопровождала дона Брексиано, архиепископ Нарсес по-прежнему правил там как князь. Питаемая им неприязнь к Византии, а также его… крайние религиозные воззрения привели к тому, что большую часть времени он держал дона Брексиано взаперти.

- А позже, в Византии? – прервал ее де Поланко. – Разве ты не отослала дона Брексиано домой из Константинополя, хотя он был твоим господином и старше тебя по Крови? Едва ли это свидетельствует о доверии к нему.

- Это было обдуманное решение, дон Поланко, - еще не полностью избавившись от человеческих привычек, Люсита сглотнула. А теперь большая ложь. – Дон Брексиано и я пришли к выводу, что ради укрепления наших позиций в Византии нам нужно на время показаться слабыми, чтобы отвлечь внимание противников. Поэтому дон Брексиано отбыл, оставив меня в качестве своего представителя. Результаты говорят сами за себя.

Судьи молчали. Люсита понимала, что сейчас они взвешивают все обстоятельства. Возможно, они поверили в ее ложь, а возможно, и нет. Но, по большому счету, это не имело значения. То, что Люсита исказила события тех лет, чтобы воздать хвалу своему начальнику, а не опорочить его, свидетельствовало в его пользу, и в этом было все дело.

- Свободна, - Марцелл Руф, похоже, не был склонен к любезностям.

Покидая зал, Люсита раздумывала, какую услугу она сможет потребовать от Брексиано… при условии, что он уцелеет.

Глава первая: Темные Века

Так рос город, и в людях и в силе,
Процветал под моею властью.
Я избрал лучшую его кровь себе на службу
И лучших из всех для объятий ночи.
- Фрагменты из Эрджияса, IV (Енох)

Мир в тусклом свете

Слова "темное Средневековье" лучше всего описывают атмосферу игры "Темные Века: Вампиры". На первый взгляд, темное Средневековье не слишком отличается от известных нам Средних веков. На самом деле это один и тот же временной период, по крайней мере, внешне. Крестьяне обрабатывают землю, проводя свои короткие жизни в нужде и зная лишь о настоящем да о слове Господнем. Священники говорят о проклятии и спасении, а монахи хранят древние знания в сырых монастырях. По всему континенту феодалы, будь то бедные благородные рыцари или деспотичные короли, правят своими владениями и сражаются во имя Бога в далеких землях. Но стоит копнуть чуть глубже, и становится понятно, что Европа темного Средневековья – это мир страхов и кошмаров, в котором обитают вампиры и демоны.

Темные отражения

Темное Средневековье – это история, приправленная ужасом. Это время ожидания Страшного Суда, когда приходские священники говорят своей пастве, что знамения предвещают конец света, а демоны сбивают с пути истинного всех, кто исполнен доблести и святости. Деревни и села полностью отрезаны от остального мира густыми лесами, в которых раздаются зловещие завывания оборотней и заклинания ведьм, погрузившихся в свое темное искусство. По всей Европе разрастаются укрепленные города, давая призрачную надежду на безопасность и свободу. На самом же деле их вымощенные булыжником кривые улочки и запутанные переулки становятся настоящей тюрьмой, покинуть которую не могут даже мертвые.

Темное Средневековье – это мир отдаленных поселений и необжитых земель. Многие мили невозделанных пустошей отделяют деревни от городов и дают приют тварям куда более страшным, чем просто чудовища. Леса – это запретные территории, днем укрытые тенью, а ночью освещенные призрачным лунным светом. Ветер завывает меж стен замков, этих одиноких стражей, чьи камни запятнаны кровью. Суеверия и страх удерживают в домах как простолюдинов, так и людей благородных, заставляя до утра жаться к тусклым огонькам свечей. В университетах и монастырях ученые и писцы всеми силами пытаются развеять эту тьму обрывками древних знаний и полузабытых истин. Короли и графы ведут отчаянную битву, стараясь сдержать наступление тьмы, Церковь распространяет свет христианства, призывая к крестовым походам, которые заканчиваются неудачами, а Каиниты правят ночью.

День...

Для жителей Европы сейчас идет 1230 год – XIII век от Рождества Христова приближается к своей середине. Хотя смертные правители в это время сосуществовали более-менее мирно, все же XIII век был полон неурядиц и раздоров. Он начался с неудачного и кровавого Четвертого крестового похода (1202 – 1204), который из-за преследовавших свои интересны венецианцев вылился в разграбление и разрушение Константинополя, величайшего из христианских городов. В Англии король Иоанн Безземельный (1199 – 1216) незадолго до своей смерти подписал "Великую хартию вольностей", в которой определялись обязанности и ответственность короля по отношению к его подданным. Его наследник, Генрих III (1216 – 1272), за время своего правления не раз

сталкивался со своеволием могущественных английских баронов, которые ослабили власть короля и отвлекли его внимание от Франции. Воспользовавшись этим обстоятельством, Филипп II Август, король Франции (1180 – 1223), отвоевал большую часть французских земель, принадлежавших английской короне. После битвы при Бувине в 1214 году он сумел сделать Францию одной из главных политических сил XIII века. На востоке, в землях Фландрии и Германии, Фридрих II (1212 – 1250) объединил знать Священной Римской Империи, последнего осколка Рима, но погряз в конфликтах и интригах вокруг права назначения епископов и рассорился со Святым престолом. На Иберийском полуострове королевства Кастилии и Арагона все ближе подбирались к мавританским владениям Аль-Андалус. Мальорка пала в 1229 году, Кордова – в 1236, а Севилья – в 1248, после чего единственным мусульманским городом на полуострове осталась Гранада, продержавшаяся до 1492 года. Все это время она считалась одним из европейских центров образования, городом знаний и учености, существовавшим в окружении тех, кто завидовал его сокровищам.

Это также был век ересей, век зарождения папской Инквизиции. Хотя до большинства печально известных процессов и охоты на ведьм оставались целые столетия, Церковь подготовилась к столкновению с врагами, как обычными, так и сверхъестественными. Альбигойцы Южной Франции, которые считали, что мир исполнен зла, и проповедовали бедность, пали жертвами первого крестового похода, созванного против жителей христианских земель. Вскоре после этого тевтонские рыцари под стягом с черным крестом прошли по землям Польши, Венгрии и Ливонии и вторглись на Русь, во имя Господне сражаясь с язычниками и прочими нечестивцами. Святая земля за сто лет видела четыре крестовых похода, целью которых были разные участки Средиземноморья. По большей части силы христиан встречались с таким же отпором, как и в прошлые века, но эти неудачи не могли удержать пап от призывов к новым кампаниям.

Это было время, когда восток пришел на запад. Великий Чингисхан умер в 1227 году, но его наследники двинулись в сторону Европы. Они покорили Персию в 1231, через пять лет разорили земли южной Руси, а в 1241 году дошли до Польши и Венгрии. Но ханы и их всадники были не единственными, кто странствовал по миру. В 1271 году путешественник Марко Поло отправился на таинственный Восток, открывая земли, куда на протяжении пяти следующих веков ни разу не ступит нога западного человека. Когда он вернулся, Европа навеки изменилась.

Но это та Европа, которую мы знаем из учебников по истории.

Об истории и фантазии

Игра "Темные Века: Вампиры", действие которой отнесено к 1230 году н. э., может считаться исторической, поскольку немалую часть своего драматизма и энергии черпает из реальных событий: например, альбигойского крестового похода, конфликта Фридриха II с папским престолом и вновь вспыхнувшей вражды между гвельфами и гибеллинами в Италии. Но корни игровых событий уходят намного глубже, в тот хаос, который сопутствовал падению Рима и разделению могущественной империи на множество королевств, правивших Европой в XIII веке. Словосочетание "Темные Века" обычно относится к ряду веков, отделяющих падение Рима от воцарения императора Карла Великого в девятом столетии. Но этот термин отлично характеризует атмосферу наполненных ужасами событий игры, поэтому мы допустили такой анахронизм.

Хотя игра основана на реальной истории, об основных событиях "Темных Веков: Вампиры" можно прочесть разве что между строк исторических трудов. Сохранилось немало информации о жизни королей, пап и прочих властителей, но о том, что происходило за пределами их замков и городов, нам почти ничего не известно. Ночи темного Средневековья остаются для нас загадкой, которая и порождает фантастическую компоненту игры. Это не сказка об эльфах, драконах и волшебниках. Это тайна неизвестного мира, пропитанного страхом перед неизведанным. Это время кошмаров и отваги, невыразимого зла и невероятных возможностей.

... И ночь

В темном Средневековье суеверия были не менее могущественны, чем монархи и папы. В то время религия и вера дарили надежду и спасение, но и убеждали в том, что в ночи рыскает Дьявол со своими приспешниками. Для жителей Европы это не догмат, а реальность. Люди знают, что в густых лесах есть кое-что пострашнее теней, и верят в существование призраков, демонов и вампиров ничуть не слабее, чем в Бога. Землепашцы ходят на мессу и молятся о прощении и спасении, а затем собираются в полях, чтобы задобрить и умилостивить Старых богов, - не потому, что у них нет веры, но потому, что их вера сильна и непоколебима. Они верят, что злые ведьмы и колдуны могут повелевать душами умерших, призывая их из мест упокоения, чтобы терзать живых. Совершая паломничество, простолюдины и дворяне видят странные символы, вырезанные на камнях, а при полной луне слышат неземную музыку. Они знают, что дьявол только и выжидает удобного момента, чтобы ввергнуть верующего человека в грех и обречь его на вечную муку и несчастье.

Проклятые

Ночи темного Средневековья принадлежат опасным существам, известным под именем вампиров. Сами эти создания называют себя Сородичами, поскольку возводят свою родословную к Каину, первому потомку Адама и Евы и братоубийце. Это время их сумрачного владычества, когда вампиры правят ночью и существуют, не зная страха. Каиниты стоят на древних валах, отбрасывая мрачные тени на все, что только видят. Во всех землях от Рима и до Парижа и за их пределами они бродят по улицам погруженных во тьму городов, подобные соблазнительным суккубам. Отряды вампиров сходятся в битвах на безмолвных пустошах и холмах, решая древние споры кровью и пеплом. Пока большинство смертных прячется за закрытыми дверьми, вампиры устраивают приемы при своих ночных дворах и плетут сложную паутину интриг. Они скользят по дворцам королей и королев и играют с человеческими жизнями, задумываясь при этом не более, чем при броске костей. Впрочем, не всех Каинитов влекут города и дворы смертных. Некоторые из них, дикие и таинственные, блуждают за городскими стенами. Там они создают собственные королевства, правя сборищами младших вампиров и запуганными людьми. В мире суеверий и веры Каиниты проносятся сквозь ночь подобно четырем всадникам Апокалипсиса, оставляя за собой смерть, разрушение и горе.

Дети Каина скрываются под множеством личин, от королевских мантий до монашеских ряс, но всем вампирам приходится смотреть правде в лицо: они – чудовища, твари, таящиеся в ночи и питающиеся кровью смертных. От этого проклятия нет спасения. Каждый из них – хладнокровный убийца, совершенный хищник, существующий за счет чужих жизней и потому лишенный Божьего света и общества людей. Каиниты – это нечестивые отродья, ожившие трупы, одержимые всепоглощающей жаждой, которая рано или поздно разрушает все, что было им дорого, и обрекает их души на вечное проклятие. Все Каиниты прокляты, они несут эту печать по праву происхождения, и им не суждено познать ни блаженство Небес, ни муки Ада. Некоторые из них охотно платят эту цену, довольствуясь полученными способностями: таинственными дарами магии крови, нечеловеческой силой и рефлексами и, самое главное, бессмертием. Но многие сожалеют о превращении в вампиров. Погрузившись в скорбь, некоторые Каиниты стремятся к искуплению, надеясь вернуть то, что потеряли – свои души.

Три лика Каина

Каина, прародителя всех вампиров, почитают и боятся как создателя и последнего судью. Если в эти беспокойные времена что-то и объединяет Каинитов, так это их вера в своего прародителя и почтение к нему. Они по-разному почитают Каина, но самой распространенной формой в XIII веке считается поклонение так называемым Трем ликам Каина - трем его ипостасям как Темного Отца, Странника и Темного Деспота. Здесь явно ощущается влияние христианства, и большая часть религиозных изображений так или иначе связана с христианскими традициями. Конечно же, Каиниты из числа язычников, мусульман и иудеев изображают Триединого Каина при помощи собственных символов и знаков.

Темный Отец

Многие Каиниты почитают Каина как своего прародителя, Темного Отца, чей грех через бесконечные века настиг их и обернулся проклятием. Вместе с тем, через Каина они чувствуют свою связь с Богом. В отличие от смертных, которым остается только верить в Творца, Каиниты могут считать Каина доказательством того, что Бог и *в самом деле* существует. Это доказательство превращает вампиров в божьи творения, проклятые, но и благословенные касанием Господа. Если они и были низвергнуты во тьму, на то была воля господня, и многие богословы из числа Каинитов делают из этого вывод: свет существует, и в свете обитает Господь.

Странник

Образ Каина как посвященного одновременно ярок и противоречив. Многие Каиниты-христиане считают его слишком языческим. Тем не менее, всем вампирам известно одиночество, свойственное существованию Каинитов, и потому они обращаются к Страннику в поисках наставлений, которые помогли бы им справиться с проклятием. Печальный Странник выжидает, зная, что рано или поздно наступит его время. Он надеется, что в пустошах, вдали от его потомков, он сумеет найти новый путь, который приведет его к спасению.

Темный Деспот

Последняя ипостась внушает страх даже самым древним вампирам. В "Книге Нод" говорится о Страшном Суде, когда Каин вернется и утвердит свою власть над племенем вампиров. Многих он обратит в прах, другие же падут, уничтоженные неукротимым голодом собственных сиров. Когда же прах уляжется, как гласит предание, Каин будет править на протяжении 1000 лет, и великая тьма сойдет на землю. Некоторые мистики из числа Каинитов утверждают, что близится время прихода Темного Деспота и что Каин скоро вернется и возвратит себе свое царство.

Книга Нод

Многие Каиниты у себя в убежищах создают святилища Каина, пытаясь понять свое проклятие через осознание испытаний и невзгод, выпавших на долю Третьего Человека. "Книга Нод", жизнеописание Каина, начертанное его собственной рукой, является как объектом неустанных поисков, так и источником нескончаемых подделок. В ней рассказывается о первых ночах Каина и даются явные намеки на Геенну, конец света, исполненный тьмы и крови, когда Каин вернется и вынесет приговор всем вампирам. Согласно некоторым источникам, "Книга Нод" позволяет глубже понять Божье проклятие и встать на путь искупления, в то время как другие Каиниты уверены, что древний текст содержит в себе дьявольские знания и темную магию. Подобно Святому Граалю, "Книга Нод" обещает понимание и спасение и дает ответы на вопросы, терзающие всех вампиров. В XIII не существует ни одной полной версии "Книги Нод", но можно найти ее фрагменты и отрывки – если знать, где искать.

За последние несколько десятилетий огромно значение обрели списки, содержащие ряд фрагментов "Книги Нод". Так называемые "Фрагменты из Эрджияса", распространяемые Каппадокийцами из тайного храма в Анатолии, - это компиляция девяти различных текстов из Книги. Первые четыре, озаглавленные "Бытие", "Лилит", "Искушения" и "Енох", как говорят, были написаны самим Третьим Человеком и повествуют о его изгнании в страну Нод и Первом Городе. Следующие два отрывка, "Плачи" и "Прегрешения", по всей видимости, являются сочинением одного из Патриархов и рассказывают о Потопе и Втором Городе. Последние три текста, "Заповеди", "Пророчества" и "Притчи", самые жуткие из всех, содержат законы Проклятых и мрачные образы грядущей Геенны.

Хотя находятся те, кто оспаривает истинность "Фрагментов", все же среди неживых эти тексты считаются наиболее близкими к оригинальному писанию. Вампирские священники постоянно цитируют "Фрагменты" и ссылаются на них, а их монастырские собратья создают множество рукописных копий. Среди князей и рыцарей ночи получение в дар искусно выполненного списка "Фрагментов" почитается за великую честь. Владение действительно древним отрывком текста, в особенности если он не входит во "Фрагменты из Эрджияса" и относится к утерянным главам книги, приравнивается к владению священной реликвией Христа.

Бесконечная смерть

Некогда Каиниты были людьми, но теперь они – проклятые и отверженные создания ночи. Все Каиниты, от юного птенца и до древнего Старейшины, - это ужасные твари, в силу своей природы могущественные, соблазнительные и раздражительные. Они обладают пугающими силами, которые дает им их проклятая кровь. Обычно эти силы называют Дисциплинами. Эти темные дары порождают множество историй о вампирах, обладающих сверхъестественными чувствами, способностью исчезать в тенях или превращаться в волков и летучих мышей. Дисциплины также позволяют Каинитам повелевать мертвыми, вызывать сильнейшие бури и овладевать чужим разумом. К тому же вампиры – бессмертные существа, неподвластные смерти и способные исцелить практически любое ранение или болезнь. Кровь и сила воли позволяет им за секунды вылечиться почти от чего угодно, кроме разве что отсеченной головы. Каиниты, эти смертоносные хищники, сильнее и быстрее обычных людей. Они могут вскарабкаться на крепостные стены и одним ударом спешить рыцаря в полном доспехе.

Но какими бы могущественными и совершенными ни были Каиниты, у них есть свои слабости. Эти недостатки – такая же часть их нечистого наследия, как и власть над кровью и неумирающее естество.

Уничтожение и торпор

Вампиры, хотя они и бессмертны, все же могут быть уничтожены. Ночное существование Каинитов полно опасностей и требует постоянной бдительности. Угроза Окончательной Смерти преследует всех вампиров, даруемое ей забвение одновременно пугает и манит тех, кто устал от нежизни. Окончательная Смерть наступает в том случае, если Каинит подвергается уничтожению, например, через обезглавливание, сожжение или оставление на солнце. Ученые-Каиниты дают разные объяснения тому, что происходит с вампиром в момент Окончательной Смерти. Часть из них утверждает, что его душа освобождается от Проклятия Каина и наконец отлетает к Господу в Царство Небесное. Другие говорят, что Каинита за порогом смерти ожидают лишь Ад и встреча с Дьяволом.

Окончательная Смерть может придти к Каиниту в разных обличиях, но не все так просто. Многие из упоминаемых в легендах способов уничтожения вампира – не более чем человеческие суеверия и сказки. Кол в сердце всего лишь парализует вампира. Полезность крестов, четок и прочих религиозных символов во многом зависит от убежденности того, кто их использует. В руках верующего эти предметы могут разогнать целое сборище вампиров (поэтому большинство Каинитов старается не привлекать к себе внимание истинно верующих). Иногда смертельными оказываются раны, полученные от других вампиров. Даже обычные ранения, если их много, могут стать причиной Окончательной Смерти. Но чаще в таких обстоятельствах Каиниты впадают в *торпор*, а не погибают.

Торпор - это состояние глубокого, подобного смерти сна, который может длиться несколько ночей – или бессчетное множество веков. Находясь в торпоре, Каинит практически беззащитен, он едва ли осознает окружающий его мир, и то скорее в форме сновидения. Говорят, древние вампиры в состоянии торпора могут общаться и использовать Дисциплины, но младшим вампирам это умение недоступно. Они остаются погруженными в глубокую кому до тех пор, пока не восстановятся их неумершие тела. Некоторые Каиниты добровольно впадают в торпор, как правило, под влиянием сильнейшей меланхолии. Страшась будущего, такие Каиниты укрываются в тайных убежищах и во сне видят минувшие столетия.

Проклятие Каина

Как человек был создан по образу и подобию Господа, так и все Каиниты несут на себе печать проклятия своего прародителя. Вампиры принадлежат к отверженному племени, и каждая ночь напоминает им об их проклятом наследии и Господнем приговоре Каину. Проклятие, "Бесконечная Смерть", как называют его мистики Каинитов, - вот что отличает вампиров от людей и омрачает их души. Оно обрекает всех Каинитов на бессмертие, на страх перед огнем и солнцем и, наконец, на голод. Тот, кто попал в Объятия мертвящей тьмы, никогда уже их не покинет. Каиниты каждую ночь заново ощущают свое проклятие.

Бессмертие

Бессмертие, принадлежащее всем Каинитам по праву происхождения, одновременно является благословением и проклятием. Мало кто из Каинитов настолько ослеплен гордыней, чтобы назвать себя бессмертным. Большинство предпочитают слово "неумершие". Не зная смерти, вампиры не боятся бега времени. Каиниты не стареют так, как смертные, - с возрастом их конечности не слабеют, а разум не угасает. Вместо этого они словно застывают во времени и сохраняют ту внешность, которая была у них, когда они впервые вступили в ночь, став вампирами: их красота или уродство остаются с ними в вечности. У бессмертия есть и другие плюсы. Каиниты невосприимчивы практически во всем болезням, хотя и могут переносить инфекцию – в этом случае они, странствуя от города к городу и питаясь ничего не подозревающими людьми, превращаются в разносчиков заразы. Их тела мертвы, поэтому Каиниты ощущают боль не так, как смертные, а их нечистая кровь может исцелять ранения, которые свалят и самого стойкого из рыцарей.

Бессмертие – это и проклятие тоже, и все Каиниты рано или поздно поддаются меланхолии, навеваемой бегом времени. Бессмертие может сделать их неподвластными смерти, но бездна вечности пугает куда сильнее, чем окончательное забвение. Тысячелетия кажутся вампирам широким темным морем, по сравнению с которым даже самые сильные из детей Каина выглядят карликами. Со временем все Проклятые понимают, что ничто не длится вечно. Места, где они родились, разрушаются и обращаются в прах. Возлюбленные стареют и умирают. Сами Каиниты превращаются в застывшие отражения давно минувших веков. Дети Каина повелевают ночью, потому что она так же вечна, как и они. Но с каждой ночью приближается вампирский апокалипсис, называемый Геенной. Хотя от последнего суда Каина их отделяют века, а быть может, и тысячелетия, бессмертие гарантирует, что большинство потомков Темного Отца до него доживут. Это постоянная угроза, нависающая над каждым вампиров, напоминание о том, что сколько бы веков ни прошло, однажды ночью их грехи будут вынесены на суд.

Об огне и свете

Каиниты обречены бояться огня и солнечного света – этих символов Божьего провидения, от рождения принадлежащих детям Сифа. Огонь и солнечный свет даже самым древним вампирам могут принести Окончательную Смерть, в одно мгновение обратив вечные тела в кучку пепла. Соприкосновение даже со слабым огоньком (таким, как от горящей свечи) или проблеском солнечного света причиняет Каинитам жестокую боль, оглушающую по своей силе. Каиниты не могут залечивать причиненные огнем или светом раны так же просто, как и обычные ранения. Те несчастные, кого рассвет застал на улицах, как и те, кто попал на костер во время очередной охоты на ведьм, могут надеяться лишь на то, что смерть их будет быстрой. Но огонь и солнечный свет не просто несут гибель вампирам. Вынужденная осторожность по отношению к этой угрозе часто заставляет Каинитов испытывать сильнейший страх и гнев. Как и все создания ночи, вампиры боятся света. Даже самый спокойный и сдержанный Каинит может впасть в панику, завидев проблески солнечного света или неуправляемое пламя пожара.

Но страх – это еще не все. Тоска по свету дня терзает всех Каинитов, пусть даже она похоронена глубоко в душе или замаскирована под ненависть. Все вампиры, исторгнутые из наполненного светом мира, мечтают еще раз окунуться в него и помнят, как солнечные лучи касаются кожи. С того самого мгновения, когда они делают шаг в бессмертие, Каиниты навеки обречены вспоминать тот последний раз, когда они видели солнце – символ их проклятия и всего того, чего они лишились, став вампирами.

Голод

Все Каиниты жаждут крови смертных. В некотором смысле – на самом базовом уровне - именно это желание позволяет им длить нечестивое бытие. Неукротимый голод постоянно терзает их, превращая даже самых доблестных и благородных вампиров в убийц и порочных чудовищ. Поддержание всех бессмертного существования – вот основная забота всех Каинитов. Они могут проклинать то грешное состояние, в котором находятся, но при этом боятся Окончательной Смерти и потому вынуждены питаться. Не важно, осушают ли вампиры своих жертв на кровавых оргиях или же деликатно отпивают из них по глотку на ночных свиданиях, все равно в конце концов они приносят людям смерть. Первые несколько смертей могут потрясти и огорчить их, но со временем Каиниты ожесточаются и забирают жизни без лишних раздумий.

Для Каинита процесс насыщения – это нескончаемое удовольствие, пьянящее ощущение, которое полностью затмевает все прочие радости плоти. Это одновременно физическое и духовное действие. На краткий миг вампир и жертва сливаются воедино. Пока Каинит держит в объятиях постепенно слабеющее тяжелое тело, высасывая из него кровь, остального мира для него не существует. Во время питания вампир в буквальном смысле слова похищает у жертвы жизнь. Многие признают, что замедляющийся стук сердца жертвы подобен песне сирены, манящей Каинита все глубже и глубже в пучину. Только в эти мгновения Каинит может заглушить свои животные порывы.

Посвященные из числа Каинитов говорят, что самые древние представители их племени со временем, через много веков и даже тысячелетий нежизни, обнаруживают, что кровь людей более не поддерживает их. Им требуется кровь их собственных сородичей. Если верить легенде, Патриархи породили свои кланы для того, чтобы иметь под рукой запасы крови, нужные для насыщения их древних аппетитов. Молодежь убеждает друг друга в том, что эта история – лишь выдумка старейшин, которые хотят удержать их в узде, но только древние точно знают, как все было на самом деле. Голод – это не некая абстрактная потребность, это суть Господнего проклятия, выраженная в грубой форме. Это та порча, которая извращает и разрушает всех вампиров, не только потому, что она побуждает убивать ради поддержания своих вечных жизней, но и потому, что она полностью завладевает ими. Она затемняет их мысли и чувства, постепенно затягивая их все глубже в проклятие. Каиниты называют этот голод и порождаемые им дикие инстинкты *Зверем*.

Зверь

Зверь таится в каждом вампире, это властный дух, жаждущий крови и питающийся жестокостью и насилием. Капризный и злобный, он обрекает вампиров на вечное проклятие. До тех пор, пока звучит его вой, любые попытки искупить прегрешения и обрести спасение обречены на неудачу, каким бы сильным и верующим ни был Каинит. Именно Зверь толкает Каинитов к превра-

щению в чудовищ, к уничтожению и поглощению всего, что они видят и что им дорого. Он делает вампиров вспыльчивыми и питается их эмоциями, которые под его влиянием затемняются и искажаются. Исполненные благочестия и веры Каиниты считают, что Зверь – это всего лишь отражение первородного греха, унаследованного Каином от своих родителей. Став вампирами и пожертвовав при этом бессмертной душой, Каиниты более не могут сдерживать тягу к греху, поэтому они обречены провести вечность в плену у собственных низменных потребностей и желаний.

Каким бы ни было его происхождение, Зверь искажает личность вампира, усиливая все моральные недостатки, которыми Каинит обладал при жизни. Отцовская любовь доходит до одержимости. Священник упивается собственной праведностью и иногда доходит до того, что начинает извинять свои вампирские грехи, ссылаясь на божью волю. Любовь рыцаря к даме становится порочной и нечистой, порождая ненависть и обиду. Наконец, Зверь делает всех вампиров эгоистичными. Их личные нужды, грехи, страдания, любовь и ненависть становятся для них делом первостепенной важности, куда более значимым, чем весь остальной мир. Он скулит на самом дне души, умоляя выпустить его на волю. Слабые поддаются ему и превращаются в злобных чудовищ, которыми движут самые примитивные желания и порывы – обычно это стремление выжить и голод. Каиниты страшатся перехода в это состояние, потому что оно означает конец всего, чем они были ранее.

Те, кто обладает силой воли и стойкими убеждениями, справляются лучше, удерживая внутреннего монстра на цепи, питаясь только при необходимости и контролируя эмоции. Каиниты обращаются к темным верованиям и философским учениям, которые они называют *дорогами*, чтобы подчинить себе Зверя, ибо именно этого хотят все Каиниты – освободиться от вечного голода и желаний, снова обрести покой. По этой причине все Каиниты стремятся к власти. Они ищут власти над тем, что их окружает, потому что Зверь не подчиняется их влиянию. Каиниты могут править королевствами и империями, но каждую ночь Зверь напоминает им о том, что они – его покорные рабы. Вампирам никогда не победить в этой битве.

Жизнь с Дьяволом

Для Каинитов Зверь – это хаос, сила, которая завладевает ими, обрекает их души на мучения и навеки отторгает их от света. Каиниту некуда деться от его искушающего шепота, упрашивающего и умоляющего совершить нечто дурное ради утоления эгоистичного голода. Зверь разрушает то единственное, в чем были твердо уверены все люди темного Средневековья, - обещание спасения. Без спасения не может быть надежды, а без надежды Каиниты остаются одни в темном мире.

Но каким бы страшным ни был Зверь, именно в нем находится источник силы Каинита. Его порывы затягивают вампира все глубже в бездну, но они же позволяют ему жить вопреки тому, что тело уже мертво. Кровь, которую так жаждет Зверь, питает Каинита, дает ему возможность испытывать физические ощущения и, самое главное, продлевает его существование. Без яростного голода Зверя Каиниты превратились бы в разлагающихся неразумных кукол.

Понимание того, что они – одинокие чудовища, которым недоступно спасение, подталкивает Каинитов к краю пропасти. Потерянные и разбитые, они поддаются Зверю и впускают в себя его тьму.

Безумие (Frenzy)

Зверь недаром получил свое название, потому что он несет в себе животное сознание, инстинкты и побуждения. В нем очень мало разумности, и это пугает многих Каинитов. Подобно животному, Зверь изо всех сил рвется с привязи и сокрушает любую здравую мысль, погружая вампира или в кровавое безумие (причиной которого могут стать голод или гнев) или в дикую панику, так называемый *Rötschreck*, Красный Ужас, порождаемый огнем или светом солнца.

Вампир, поддавшийся зверю, представляет собой нечто ужасное. Им владеет гнев, и, как дикое животное, он набрасывается на всех, кто попадется ему на пути. В битве обезумевший вампир поистине страшен, но те Каиниты, которые удерживают Зверя под тонкой коркой, не позволяя ему выбраться на поверхность, намного опасней. Зверь может действовать исподтишка, в этом проявляется свойственное ему коварство. Он стремится извратить все, во что верит Каинит. Он натравливает Каинита на тех, кто и в мыслях не держал ничего дурного, наполняя его разум беспочвенными страхами, и в конце концов вампир перестает верить даже самому себе. Он нашептывает ложные обещания власти, той власти, которая в конце концов и приводит Каинита к окончательному падению.

Главенство крови

Все Каиниты связаны кровью. Кровь Авеля прокляла Каина, кровь Каина теперь струится в мертвых венах всех вампиров. Эта нечистая кровь, которую вампиры называют *vitae*, поддерживает их существование, но она обладает и иными таинственными свойствами. Именно через кровь все Каиниты отслеживают свою родословную, начиная от создавшего их вампира и до самого Каина. Кровь дарует вампирам нечеловеческую силу и реакцию, а также темную магию Дисциплин. Если Зверь губит Каинитов, а Проклятие Каина преследует их, то кровь делает их такими, какие они есть, превращая в отдельное племя.

Узы крови: Поколения

Все Каиниты отслеживают свою родословную с учетом того, насколько далеко они отстоят от Каина, сколько поколений проклятого рода отделяет их от Отца. Когда Каин взял себе потомков в Енохе, он дал Становление второму поколению, которое, в свою очередь, породило третье поколение, и так продолжалось до нынешних ночей. Каиниты используют поколения, чтобы определить свое место в наследии Каина. Те, кто принадлежит к низкому поколению, лишь на две или три ступени отстоящему от Каина, пользуются большим уважением, чем те, кого от прародителя отделяют девять или десять предков. В Темные Века насчитывается только 13 поколений, и несчастные 13-го поколения считаются неполноценными теми, кто якобы превосходит их. В самом деле, с каждым поколением кровь Каина растворяется, из-за чего представители этого поколения получаются слабее тех, кто предшествовал им. В "Книге Нод" говорится о времени жидкой крови, когда наследие Каина ослабеет настолько, что полулюди-полувампиры заполонят города, предвещая наступление Геенны. По этой причине многие старшие Каиниты боятся молодежь, не доверяя вампирам 10-го, 11-го и 12-го поколений.

Каин

Каину принадлежит сомнительная честь быть первым из Проклятых, тем злокачественным семенем, к которому возводят свое происхождение все Каиниты. Каин исчез после всемирного потопа, и с тех пор о нем никто ничего не слышал, поэтому только те, кто принадлежит к третьему поколению, еще помнят Темного Отца. Некоторые Каиниты утверждают, что встречали таинственного странника, такого же древнего, как сама земля, облаченного в плащ из ночной тьмы. Никто не знает, был ли этот странник Каином. Те, кто верит в него, боятся ночи возвращения Каина, ибо предсказано, что он придет вынести окончательный приговор своим потомкам.

Второе Поколение

Говорят, что Каин обратил только трех потомков – представителей загадочного второго поколения, которые породили 13 Патриахов. Об этих Трех мало что известно, как и о самом Каине. Вероятнее всего, они встретили свою смерть в водах Потопа или в мятежах Второго Города. Даже могущественные Патриархи не решаются говорить о своих сирах, этих невероятно прекрасных существах, деспотах с силой полубогов. Ходят слухи, что один из них, или даже все трое, уцелели и на протяжении долгих веков ищут Каина, ожидая его возвращения, чтобы восстановить Енох.

Третье Поколение

Именно третье поколение соединяет легенды и реальность. В "Книге Нод" говорится, что к этому поколению принадлежит только 13 вампиров и что каждый из них стал прародителем одного из 13 кланов. Но только Каину и Трем известно, сколько вампиров третьего поколения существовало на самом деле. Они пережили библейский потоп, уйдя под воду, чтобы укрыться от солнца, и погрузившись в сон, поэтому их именуют Допотопными, или же Патриархами. Они настолько стары, что, как говорят, большинство из них может существовать только в состоянии торпора, этой темной дремы, которая охватывает всех Каинитов почтенного возраста. В легендах говорится, что когда Патриархи наконец воспрянут ото сна, они пожрут свои кланы, чтобы утолить вечный голод, и будет это время Геенны.

Четвертое и Пятое Поколения

Вампиры четвертого и пятого поколений, известные как Мафусаилы, или Старцы, почти так же могущественны, как и их сиры. Они очень стары, но некоторым из них удалось избежать зова торпора, и даже те, кто не устоял перед его притяжением, обречены провести в дреме лишь несколько веков подряд. Их сила заключается в искусном владении Дисциплинами и возрасте. Мало кто из вампиров последующих поколений могут сравниться по силе со Старцами. Говорят, они способны вызвать извержение вулкана и подчинить себе адские легионы. Но их возраст – и самая большая их слабость. Многие из представителей четвертого и пятого поколений стали жертвами интриг своих врагов и соперников или же погрузились в глубочайшую меланхолию. Мало кто из них смог оправиться от этой апатии, растворившись в потоке времени или же обретя бесстрастие, которое позволяет им с отстраненным интересом вести сложные игры и плести интриги – поистине опасное сочетание.

Шестое и Седьмое Поколения

Вампиры шестого и седьмого поколения моложе Патриархов и Старцев, но все же считаются старейшинами общества Каинитов. Мало кто из вампиров встречается с Каинитом четвертого поколения, но почти все знакомы с самозваными господами, принадлежащими к шестому и седьмому поколениям. Они не так могущественны, как Старцы, но все же являются опасными противниками, охотно жертвующими таинственными духовными силами ради мирского влияния. Эти Каиниты правят обширными королевствами, примеряют на себя короны монархов и повелевают армиями младших вампиров и смертных слуг.

Восьмое и Девятое Поколения

Эти вампиры, у которых возраст и поколение находятся в хрупком равновесии, наиболее заметны в XIII веке. Они молоды, но кровь Каина в их венах сильна настолько, что дает им небольшое преимущество над представителями ранних поколений. Но они и вполовину не так стары, как вампиры предшествующих поколений, и это ставит их в сложное положение. Большинство Каинитов восьмого и девятого поколений справляются с этим затруднением, создавая большие выводки потомков. За последние сто лет эта практика привела к резкому росту численности Каинитов, в основном девятого и более поздних поколений.

Десятое и Одиннадцатое Поколения

Большинство вампиров, созданных за последние несколько веков, относятся к десятому и одиннадцатому поколениям, и потому относительно молоды. В них тоже течет кровь Каина, но им лишь недавно удалось выйти из-под власти своих сиров и стать самостоятельной силой на игровом поле. Проклятие Каина еще не ослепило их, как это случилось с представителями ранних поколений. Их ночи по-прежнему полны чудес, в сердцах живет страсть, а в душе – убежденность. Возможно, кровь Каина в их венах не так уж и сильна, но их неживые сердца пылают с яростной силой, из-за чего остальным приходится с ними считаться.

Двенадцатое и последующие Поколения

Этих вампиров, недавних птенцов и новообращенных, от Каина отделяют тысячелетия и кровь. Тем не менее, их проклятая природа делает их могущественными созданиями. Им не хватает силы ранних поколений, но все же вампиры 12-го поколения сильнее людей, в битве они могут справиться с самым доблестным из смертных рыцарей, их влияние распространяется на баронов, графов и купцов. Каиниты 12-го поколения – это дети нынешних ночей. Огромное их множество было принято в объятия ночи за последние несколько десятилетий, что дает им преимущество, на которое не могут претендовать даже вампиры шестого и седьмого поколений.

Что касается 13-го поколения, то здесь реальность вновь сливается со слухами и мифами. Ученые Каиниты утверждают, что кровь Каина в таких вампирах настолько слаба, что представителей 13-го поколения даже нельзя считать настоящими Каинитами, и называют их *Каитиффами*, полагая, что эти несчастные могут просуществовать не более десятилетия. Немногие вампиры этого поколения, кому далось уцелеть, считаются предвестниками Геенны и мерзостью пред проклятием Каина. Большинству вампиров 12-го поколения запрещено давать Становление, те же, кто нарушает запрет, обычно скрывают своих потомков, опасаясь, что их уничтожат. К тем Каинитам 13-го поколения, кто сумел выжить, остальные относятся с подозрением и страхом.

Дары Лилит: Дисциплины

Как гласит легенда, именно Лилит, первая жена Адама, поведала Каину о могуществе Дисциплин – магии крови, которой владеют все Каиниты. Лилит почитается как Темная Мать, ей поклоняется немало культов и сект. Как и в человеческом культе Девы Марии, поклонение Лилит происходит по-разному, и каждая конгрегация выделяет свой аспект природы Темной Матери. Именно из-за того, что Лилит была первым учителем Каина, в вампирском сообществе к женщинам-Каинитам относятся как к равным существам, и горе тому новообращенному мужлану, который считает по-другому. Тем не менее, под влиянием христианства, пропитывающего всю эпоху, находятся Каиниты, не желающие признавать роль женщины – и уж тем более Лилит – в обучении Каина Дисциплинам, наследуемым через кровь.

Что бы там ни говорили богословы об их происхождении, Дисциплины даруют всем Каинитам таинственную силу, позволяющую, например, повелевать животными, управлять иллюзиями и тенями, подчинять себе взглядом и так далее. Некоторые из менее привычных Дисциплин дают власть над плотью и позволяют поднимать мертвых, превращая их в рабов. Существует почти два десятка Дисциплин, часть которых известна большинству Каинитов, а часть является ревностно охраняемым достоянием отдельных линий крови.

Дисциплины работают за счет крови, которая одновременно является их носителем и питает их. Поэтому их использование требует, чтобы Каинит, пусть и неохотно, принял свою вампирскую сущность. Это настоящая сделка с дьяволом, жертвами которой становятся почти все, кроме тех, кто наделен поистине железной силой воли. Пользуясь Дисциплинами, Каиниты бесконечно потакают Зверю, делая его более могущественным.

Становление

Каиниты несут на себе печать Каина, которая обрекает их на бессмертие в обществе Зверя, но, возможно, истинная жестокость их существования заключается не в жажде крови, а в способности толкать других в вечные объятия ночи. Процесс создания вампира называется *Объятием*, или же Становлением, и он – бесспорное свидетельство свойственной Каинитам гордыни. Все вампиры, эти одинокие создания, низвергнутые во тьму и лишенные общества смертных, рано или поздно начинают тосковать по дружескому общению. Постепенно это желание отравляет их и

наполняет страстью, насытить которую может только Объятие. Некоторые ищут преемников, достойных унаследовать кровь, и превращают их в своих отпрысков. Другие жаждут общения с родственной душой, которая смогла бы понять их проклятие и боль. Есть и те, кто дарит Объятие ради власти или создает многочисленное потомство, чтобы обеспечить себе защиту, а то и пропитание. Но ни одна из причин Становления, будь то похоть, красота, гордость, власть, жалость, даже любовь, не может оправдать Каинита и снять с него бремя вины.

Процесс обращения чем-то похож на ухаживания. Дитя обращает на себя внимание сира, привлеченного энергией и живостью будущего потомка. Некоторые сиры издали наблюдают за отпрысками, проверяя, достойны ли они оказываемой чести и постепенно разрушая все, что тем дорого, а затем обращают их. Другие ухаживают за смертными, осыпая их подарками и объяснениями в любви. В любом случае, существование в облике вампира не *выбирает* никто. Только наивные глупцы верят, будто добровольно пожертвовали своими душами в обмен на Объятие. Смертные, не поддавшиеся напору Каинита и отчаянно цепляющиеся за жизнь, все равно не могут совладать с вампиром, уже принявшим решение. Если человек привлек внимание Проклятого, то лучшее, на что он может надеяться, - это смерть, а худшее – вечные страдания неупокоенного существа.

В конце концов вампир, движимый любовью, отчаянием или похотью, соблазняет свою жертву и обращает ее, проводя свое дитя через крещение кровью и забирая у него самый ценный из даров – жизнь. Каиниты могут обманывать себя, утверждая, будто спасают потомков от всепожирающего времени, но на самом деле они вовлекают смертных в Объятие только из-за собственных страстей и одержимости. Вампиры тянутся к людям, как мотыльки к огоньку свечи, ими движет желание завладеть человеком, навечно присвоить его, и Объятие позволяет сделать это.

Эта насмешка судьбы отравляет отношения между сиром и его потомком. Объятие, которое должно было навеки сохранить совершенство смертного, в конце концов разрушает и изменяет человека. Вампиры дают Становление в тщетной попытке вернуть утраченную человечность, надеясь, что при создании нового вампира они каким-то чудом вспомнят то, что некогда, в далеком прошлом, делало их людьми. Но очень скоро эта надежда рушится и сир понимает, что его дитя - такое же кровожадное чудовище, обреченное на вечную ночь, как и он сам.

Обращение

Если верить ходящим в народе историям, человек, которого укусил вампир, следующей ночью обречен восстать, превратившись в одного из неупокоенных мертвецов. Если бы это было правдой, все живое давным-давно перестало бы существовать и мир был бы наполнен прахом. На самом деле превращение в вампира требует сознательного решения и некоторых усилий. Просто выпить крови смертного недостаточно, и даже убийство тут не поможет. Становление возможно только тогда, когда человек находится на пороге смерти. В это мгновение он должен испить проклятой крови своего сира. Только в этом случае совершается обращение.

Хотя все Каиниты могут творить потомков, не все попытки бывают успешны. В вампирах поздних поколений, в особенности 12-го, кровь Каина настолько слаба, что иногда Становление заканчивается неудачей. Именно поэтому так мало Каинитов 13-го поколения: кровь их сиров недостаточно стара для того, чтобы переносить проклятие Каина. Неудачное Становление оборачивается сильнейшим потрясением. Мало кто из Каинитов приходит в себя после потери потомка, большинство продолжает лить кровавые слезы до тех пор, пока солнце не подарит им Окончательную Смерть.

Для Становления требуется получить разрешение. Это одна из заповедей Каина, за соблюдением которой следят наделенные властью Каиниты, карая нарушителей. С самых первых ночей Каина создание нового вампира было привилегией, которую мог пожаловать только самый старший из Каинитов. При дворах Каинитов этот закон строго соблюдается, и тех, кто его нарушил, ждет преследование и Окончательная Смерть. И все же закон редко останавливает тех, кто желает создать потомка, а в эту ловушку рано или поздно попадают почти все вампиры.

Возрождение во тьме

Становление ужасающе по своей простоте. Действие, которое обрекает дитя на бессмертие и проклятие, не причиняет немедленной боли. На самом деле сам процесс доставляет немыслимое

наслаждение. Во-первых, сир должен подвести дитя к вратам смерти, где уже слышен ее шепот. Когда несчастный уже парит над бездной, Каинит должен напоить его своей кровью. Некоторые вампиры режут себе запястья, позволяя крови стекать в рот умирающего, другие прокусывают себе язык и целуют дитя, смешивая кровь в нечестивом слиянии. Количество не имеет значения. Достаточно одной капли проклятой крови, и изменения начинают происходить сразу после того, как кровь попадет в рот отпрыска.

Когда тело человека умирает, затихают все звуки, и тишина становится столь пронзительной, что в ней слышен слабеющий стук сердца. Затем, когда сердце совершает последний, ужасный удар, на дитя накатывается тьма, в которой тонет весь мир. И все же умирающий не одинок. Его окружают тени. Для кого-то это угасающие воспоминания. Другие видят прощающихся с ними близких, а кое-то - даже ангелов, которые изгоняют его из света Небес, или же Ад. Каким бы ни было это видение, оно будет преследовать вампира до конца его нежизни, служа постоянным напоминанием обо всем, что он потерял.

Когда кровь сира проникает во все ткани тела потомка, тот начинает ощущать жжение в животе. Эта мучительная боль вырывает его из забытья, вызванного потерей крови, и заставляет покинуть елисейские поля. Жжение становится все сильнее и сильнее, пока не разрушает то состояние покоя, в которое погрузился несчастный. Дитя начинает ощущать свое коченеющее тело, которое постепенно холоднеет, становится тяжелым, как мрамор, и полностью чужим. Но страшнее всего осознание души, запертой в мертвом теле. Обращение разрушает душу, загрязняет ее и отдает во власть Зверя. Затем, когда Становление подходит к своему ужасающему концу, дитя издает неслышимый вопль, не в силах втянуть воздух в мертвые легкие, и в отчаянии открывает глаза. Тусклый свет ночи ослепляет его. Очень скоро приходит ощущение неукротимого голода, жажды крови, которая теперь навеки будет сопутствовать вампиру.

С бездумной яростью ребенок набрасывается на источник пищи. Обычно это запястье его сира, из которого птенец с жадностью высасывает ранее похищенную у него кровь, но это может быть и случайная жертва, заранее приготовленная старшим вампиром, и даже невезучие крысы. Поддавшись жажде, дитя насыщается, как умирающее от голода животное, и его Зверь полностью владеет им. Когда птенец насосется крови, голод утихает, но боль на протяжении многих часов продолжает терзать умирающее тело, которое очищает себя от уже не нужных элементов. Крупные органы сжимаются, превращаясь в красновато-черные комочки, а органы меньшего размера разжижаются в кровь. Затем тело избавляется от бесполезных жидкостей, в мучительных приступах рвоты извергая из себя слизь и черную и желтую желчь, от которых во рту остается металлический привкус.

Когда спадает красная пелена голода, а тело перестает сотрясаться в смертельной агонии, дитя восстает как вампир – уже не человек, но потомок Каина, обреченный на вечную ночь. Старые раны и шрамы словно исчезают, а кожа отпрыска обретает неестественную бледность, которая придает ему пугающую красоту. Даже те, кто при жизни обладал невзрачной внешностью, в смерти обретают чарующую притягательность. Но это не совсем физическая красота. В глазах новоявленного вампира пылает яростная страсть, одновременно животная и соблазнительная, образуя разительный контраст с мраморно-белой кожей. Тонкие мягкие волосы, подобные непрочным нитям шелковой паутины, обрамляют обретенное бессмертие. Ногти твердеют, становятся острыми и прочными, как хрусталь, а десны приподнимаются, выпуская заостренные клыки, одновременно красивые и страшные.

Дитя претерпевает и иные, менее заметные изменения. Глядя в ночь, он замечает, как дрожат и колышутся тени, каждая из которых – бездонная бездна, полная затаившегося ужаса. Он слышит шепот и насмешки ветра, подобные завываниям баньши, оплакивающей его превращение. Дитя повсюду видит смерть. Он видит смертных, уже не плотных и телесных, а словно мерцающих изнутри светом своих коротких печальных жизней. Деревья и цветы блекнут в ночи, их пленительные цвета заменяются оттенками серого и коричневого. И при этом дитя помнит. Он помнит ласку солнца и любовь семьи и друзей. Когда приходят эти воспоминания, на него наваливается вся тяжесть его проклятия. Из-за жестокой насмешки судьбы он постоянно вспоминает о том, что потерял, хотя теперь он уже мертв – восставший труп. Проклятие Каина позволило ему увидеть красоту мира во всей ее полноте, но одновременно с этим сделало его изгоем.

Первые ночи

Первые ночи у новоявленного вампира полны забот и волнений. Большую часть времени он проводит, обучаясь у своего сира и пытаясь понять, чем же он стал. Некоторые сиры – добрые наставники, показывающие своим потомкам, как справиться с проклятием и овладеть дарами Каина. Те счастливчики, которым повезло в лице сира обрести прародителя, учителя и даже возлюбленного, учатся доверять ему, в результате чего между двумя вампирами возникают прочные узы. Другие сиры проявляют жестокость и властность, обращаясь со своими детьми ничуть не лучше, чем с вьючными животными. Такие птенцы учатся ненавидеть и бояться, а со временем становятся такими же деспотами, как и их прародители. Хуже того, некоторые сиры покидают своих отпрысков, оставляя их на милость ночи без малейших объяснений или наставлений. Обычно такое обращение означает смертный приговор для юного вампира, и мало кому удается протянуть дольше, чем несколько ночей, прежде чем пасть жертвой собственного невежества или толпы разъяренных крестьян с факелами.

Во время ученичества, которое может продолжаться несколько месяцев или несколько девятилетий, дети считаются птенцами, а не полноценными Каинитами. Они находятся под защитой своих сиров и не имеют никакого положения в обществе Каинитов. Только после того, как от-

прыск будет формально представлен старейшему вампиру в округе, обычно во время вампирской церемонии совершеннолетия, он может отбросить звание птенца и назваться *новообращенным* (неонатом) – полноправным членом племени Каина. Эти ранние годы имеют огромное значение в развитии молодых вампиров, навеки определяя их характер. Они знакомятся со всеми превратностями вампирского сообщества и его традициями, одновременно обучаясь владению полученными дарами и контролю над Зверем. Некоторым это не удается, потому что Зверь для них слишком дик, а голод – слишком силен. Такие отпрыски должны быть уничтожены подобно бешеным животным, поскольку они могут вызвать гнев смертных или, того хуже, других Каинитов. Те, кому повезло (или наоборот, не повезло), постепенно находят точку равновесия и учатся принимать своего зверя.

Первые ночи – это также время откровений. Птенец начинает в полной мере осознавать, что же это такое – быть одним из неупокоенных. Погружаясь в тихое отчаяние, дитя понимает, что он потерял и чем стал. Большинство вынужденно сталкивается с собственной нечеловеческой природой и обнаруживает, что уже не в состоянии испытывать подлинные чувства и эмоции. Многие дети отказываются смириться с Объятием и уходят в солнечный свет, чтобы положить конец своим терзаниям. Те, кто принял свою новую сущность и обучился всему, что требуется для выживания, со временем становятся настоящими Каинитами.

Охота

Даже самые жестокие и деспотичные сиры обучают своих детей тонкостям питания, потому что без этих знаний птенец едва ли сможет просуществовать дольше нескольких ночей, не привлекая к себе внимания смертных. Дитя узнает, как охотиться, не подвергая себя опасности, и, что намного важнее, как скрыть все следы Поцелуя – процесса питания, - зализав нанесенную рану. Молодой вампир, еще неопытный и неаккуратный, часто убивает своих жертв, еще глубже погружаясь в бездну отчаяния. Мало кто из сиров натаскивает своих подопечных на животных или прямо учит их не убивать ради питания. Часто это откровение приходит слишком поздно, после того, как птенец уже причинил несколько смертей в неловких попытках насытиться.

Со временем дитя учится сдерживать Зверя, подавляя его безумие. Вместо того, чтобы вытягивать из своих жертв все соки, приводя несчастных к гибели, дитя забирает столько крови, сколько нужно для того, чтобы утихомирить Зверя, и оставляет человека в живых. Вскоре, по мере того, как птенец начинает питаться чаще, его захватывает очарование той яростной и изысканной пантомимы, что разворачивается между охотником и дичью. Включаются инстинкты хищника, и вампир одиноким волком вступает в ночь. Все Каиниты – территориальные создания, о чем птенцы узнают очень быстро. Поначалу сир делит убежище и охотничьи угодья с птенцом, но со временем все неохотнее и неохотнее позволяет тому питаться на своей территории.

Владения

В первые ночи птенец также узнает о необходимости владений – надежного безопасного убежища, где можно скрыться от света солнца и докучливых смертных. Сообразительный юнец замечает, что другие Каиниты не охотятся во владениях его сира, а те, кто заходит на его территорию, всячески проявляют уважение к хозяину. Очень скоро птенец понимает, что владения Каинита, как и его убежище, - это важный показатель его влияния и положения в вампирском сообществе. У самых влиятельных вампиров владения простираются за границы личных охотничьих угодий. Птенец начинает осознавать полуфеодальную природу сообщества Каинитов их традиций, подчеркивающих необходимость владений.

Когда птенец становится новообращенным, он должен покинуть уютные владения сира и найти себе собственное обиталище. Выбор убежища во многом зависит от личных вкусов новообращенного, его эстетических предпочтений и восприятия себя как вампира. Кто-то предпочитает уединение погоста или склепа, кто-то не может без удобств дворцов и городских особняков. Старшие вампиры обычно присваивают себе все более-менее приличные территории, оставляя новообращенным лишь жалкие остатки, вроде заброшенных колодцев, винных погребов в кабаках да разрушенных мельниц. Но не важно, насколько убого первое владение – у новообращенного есть целая вечность для того, чтобы расширить свое влияние. Большинство молодых вампиров мечтает о той ночи, когда они будут править такими же обширными угодьями, как и их старейшины.

Новообращенный должен найти себе убежище, которое обеспечивает ему защиту и уединение, в особенности если он молод и относительно слаб. Ночью молодой вампир легко совладает со смертными, даже с целой толпой, но днем он уязвим, и единственной его защитой является надежное убежище. Не так уж редко случается так, что целые группы новообращенных – обычно их называют *котериями* – объединяются ради безопасности и увеличения своих владений.

Проклятие мертвого сердца

Каиниты – это нечистые мерзкие твари, противные природе. Они более не люди в любом смысле этого слова – факт, который мало кто из вампиров готов признать и который значительным образом изменяет их психику. Каиниты обречены вечно существовать за гранью естественных явлений. Их тела мертвы, но все же они двигаются, думают и действуют. Некогда они были людьми, но проклятие вампиризма наложило свой отпечаток на их души, даровав им совершенство, но сделав навеки отверженными. Многие новообращенные не замечают разницы между своими человеческими жизнями и существованием в облике Каинитов, но со временем, когда годы складываются в века, различия становятся все заметней. Со временем все вампиры понимают, что они мертвы, что они застряли в том мгновении, когда вечный покой был отнят у них и заменен страданиями и голодом. А вслед за этим осознанием приходит еще одно: запертый в них Зверь – это их собственная душа, умоляющая освободить ее от вечных оков неживой плоти. Они – одинокие чудовища, лишенные надежды на спасение. Каиниты называют это состояние *проклятием мертвого сердца*.

Не мертвые и не живые

Каиниты – это паразиты, а не неземные бессмертные создания. Вампир – это всего лишь оживший труп, который продолжает двигаться и думать, но не за счет силы воли или некоего перекошенного самосознания, а благодаря нечистой проклятой крови, питающей его мертвое тело. Несмотря на все свои силы и способности, вампиры по природе своей статичны, они навеки застряли в мгновении смерти, они осознают, но прозрение им недоступно. Каиниты мертвы телом и разумом, и лишь отвратительный зверь наполняет энергией их трупы, позволяет им чувствовать и думать. Наконец, их человеческое "я" – это всего лишь слабое эхо былого. Оно кричит, стараясь заглушить вой Зверя, но растворяется в потоке лет и веков.

Будучи мертвыми, вампиры не развиваются и не растут так, как люди. Даже их эмоции становятся сдержанными и неестественными. Они перестают испытывать физические удовольствия и знают лишь сильнейшую боль и голод. Каиниты в большинстве своем неспособны учиться на собственном опыте, как это свойственно людям, они лишь с горечью вспоминают о том, чего лишились, и никогда не забывают былых обид. Способность изменять образ мышления, это чудесное свойство смертных, вампирам кажется чем-то чужеродным, из-за чего они превращаются в ходячие анахронизмы. Каиниты могут овладеть новыми манерами и умениями, но не могут принять их всем своим существом, как делали это, когда были живы. Выученные обычаи и традиции для них подобны маскам, скрывающим застывшие лица. Только бесконечный голод и ярость Зверя могут подтолкнуть Каинита к чему-то новому, запятнав его своей темной природой. Вампиры похожи на мраморные статуи, которые наблюдают за ходом времени, но навеки исключены из него. Это свойство делает всех Каинитов алчными хищниками, а не заботливыми созидателями. Их некогда человеческая сущность пытается сохранить эти качества – способность увидеть красоту и оценить ее без желания присвоить, - но Зверь все глубже затягивает их в бездну отчаяния, потакая похоти, гордыне и стремлению убивать.

Отверженные

Каиниты не могут укрыться от неясности ночи. Хуже того, они знают, что во тьме таятся ужасы, и самый пугающий из них – это их собственный Зверь. Пусть живые священники говорят об огненной преисподней – для Каинитов Зверь стал воплощением Ада. Это та сила, которая завладевает ими, пятнает их души и навеки изгоняет их из света. Невозможно избежать ее влияния, как невозможно перестать быть отверженным. Становление уничтожает то, в чем уверены все люди Темного Средневековья, - обещание спасения. Без спасения не может быть надежды, а без надежды Каиниты обречены на одинокие скитания по темному миру. Вслед за этой мыслью при-

ходит и другая: отныне и навеки все, что будет знать Каинит, это тьма, как физическая тьма ночи, так и духовная тьма души, которая отныне принадлежит не тому, кто дарит жизнь, но тому, кто ее отнимает.

Многие вампиры, обращенные в последние столетия, считают себя исчадиями ада, что накладывает свой отпечаток на их действия. Отвергая Небеса, эти Каиниты поддаются низменным хищническим инстинктам и получают удовольствие от проклятия. Вначале они становятся бесстрастными жестокими убийцами, не знающими ни жалости, ни угрызений совести, а затем превращаются в диких опасных зверей. Даже те, кто сохранил веру и пытается искупить свои грехи, постепенно скатывается вниз. Желания Зверя слишком сильны, чтобы их можно было игнорировать.

И все же это погружение во тьму не бывает ни внезапным, ни полным. Это медленное схождение в безумие и погибель, и Каинит здесь не безвольная жертва своего проклятия, но деятельный его соучастник. Вампиризм не обрекает их на это падение, он лишь выявляет те темные стороны, которые уже были у человека. Кровь Каина и Зверь усиливают все низменные порывы и мысли, свойственные смертному. Ужас превращения состоит в том, что постепенное моральное угасание, присущее всем людям, вдруг ускоряется из-за проклятой природы Каинита.

Пути спасения

Но все же у вампиров есть надежда. Возможно, Каинитам нет места ни в Раю, ни в Аду, но где-то между проклятием и прощением проходят *дорого* – мистические учения, разработанные мудрецами из племени Каина. Дороги (на латыни *viae*) помогают Каинитам смириться с существованием в обличие вампира и учат их власти над Зверем. Многие вампиры называют их Религией Каина, но не все дороги похожи на верования смертных. Скорее, их можно сравнить с философскими течениями, а по структуре они больше напоминают культ, чем церковь.

Все дороги учат Каинитов управлять Зверем, налагая на него духовные и этические путы. Подобно смертным, которые в церкви ищут утешение и ответы на свои вопросы, Каиниты идут по дороге, чтобы обрести некое подобие покоя. Основой всех дорог является признание вампиром своей проклятой природы. Дороги не пытаются спорить с тем, чем стал вампир, и не убеждают его, что он – нечто совсем иное, не то, чем он является на самом деле. Скорее, дороги порождают веру и дают метафизическую опору, которые позволяют Каиниту понять и со временем принять свое проклятие.

Дороги, подобно самим детям Каина, весьма разнообразны и необычны. Нет одной дороги, по которой шли бы все Каиниты. Дороги меняются, развиваются и приспосабливаются к эпохе. В XIII веке пять дорог были теми маяками в ночи, которые привлекали множество страждущих.

Дорога Греха (Road of Sin) уделяет особое внимание темной стороны вампирской природы, ее последователи потакают низменным инстинктам Зверя, не позволяя ему завладеть собой.

Дорога Человечности (Road of Humanity), с другой стороны, внушает, что вампиры, хотя они и прокляты, все еще остаются людьми и что спасение для них заключается в подавлении инстинктов и порывов Зверя.

Дорога Зверя (Road of Beast) учит слушаться своих инстинктов и принимать природу хищника, которыми являются все Каиниты.

Дорога Королей (Road of Kings) учит, что вампиры превосходят людей и что их судьба - править человечеством.

Наконец, *Дорога Небес (Road of Heaven)* утверждает, что Каиниты, хотя и были отвергнуты Небом, являются посланцами высшей силы, обладают божественной природой и выполняют некую миссию.

Дороги не только помогают Каинитам понять и принять проклятие и обрести власть над Зверем, они также учат, что вампиры могут надеяться на спасение. Свое название дороги получили потому, что они ведут Каинита от гибельной бездны к мистическому свету, известному как *Голконда*.

Согласно преданиям Каинитов и "Книге Нод", Голконда – это состояние равновесия между человеческой и вампирской природой, форма искупления, предложенная Каину и его потомкам самим Господом и возвещенная архангелом Рафаилом. Никто не знает, можно ли достичь Голконды, но сама идея весьма притягательна, поскольку считается, что только так Каинит сможет обре-

сти покой – перейти в состояние, когда инстинкты и порывы Зверя уже не будут иметь над ним власти. Если верить легендам, Голконда освобождает вампира от проклятия Каина, и ему больше не нужна кровь, чтобы поддерживать свое бессмертное существование. Но те, кто вступил на путь, ведущий к этому возвышенному состоянию, вынуждены вести отчаянную битву, победить в которой, как говорят, удалось лишь малому числу Каинитов-мистиков.

Печально, но многие христиане, иудеи и мусульмане из числа Каинитов считают Голконду языческой выдумкой, которая только отвлекает вампиров от истинного спасения в Божьем свете. Эти благочестивые вампиры верят, что только прощение от Господа позволит им искупить грехи. Дороги, ведущие к Голконде, могут завести только в Ад. Движимые набожностью, эти Каиниты зачастую выслеживают и казнят тех, кто идет к Голконде, объявляя их еретиками и богохульниками. Подобно смертным, чье недомыслие породило крестовые походы, те, кто поднимает руку на своих праведных собратьев, ослеплены любовью к Господу, из-за которой многие Каиниты-мистики были обречены сгореть в очистительном пламени. Те же, кому удалось избежать костра, обычно скрываются и продолжают идти к Голконде в тайне ото всех, отказывая в наставлениях другим Каинитам, которые отчаянно ищут способ усмирить своего Зверя.

Общество Ночи

В основе сообщества Каинитов лежит дихотомия. Вампиры – это одинокие хищники, которым не нужно общество, но именно дружеского общения они желают сильнее всего. Как мотыльки к огоньку свечи, Каиниты стремятся друг к другу, собираясь вокруг самых могущественных своих сородичей. Возможно, так проявляется их хищная природа, но среди вампиров правят те, кто силен, а те, кто слаб, пресмыкаются у их ног, умоляя о защите. Даже тем Каинитам, кто противится этой тяге и предпочитает уединенное существование, редко удается вести нравящийся им образ жизни, не вызывая при этом подозрений и зависти со стороны своих более социальных собратьев. Те, кто упорно держится в стороне ото всех, страдают от недоверия, а иногда и от преследований. Хотя по природе своей Каиниты одиночки, они не слишком-то отличаются от стайных животных и сравнимы с ними по злобности, жестокости и территориальности.

Сообщество Каинитов состоит из извергов и чудовищ, поэтому обычные правила и моральные нормы к нему неприменимы. Убийства, интриги и порочные деяния – вот те основы, на которых покоится общественный порядок. Но Каиниты – существа утонченные. Они окружают себя произведениями искусства и красивыми вещами, покровительствуют художникам и жертвуют средства на строительство прекрасных зданий. Сообщество Каинитов структурировано и упорядочено ничуть не меньше, чем человеческое общество, если не больше, и подчинено строгой иерархии. Для Проклятых не важно происхождение, будь ты дворянином или крестьянином. Над остальными Каинитами вампира возвышает кровь и возраст.

Узы крови

Каиниты могут проследить свою родословную в одном из 13 кланов, крупных семей, порожденных Патриархами третьего поколения. Хотя каждый вампир по сути своей уникален, он все же наследует определенные клановые традиции и повадки. Самой заметной частью наследия можно считать Дисциплины, так как каждый из кланов владеет одним или несколькими дарами Каина. Как говорят, после Всемирного Потопа Каин проклял каждого Патриарха за их поступки, и эти проклятия передаются с кровью всем членам клана. Наконец – и, возможно, это самое неприятное, - Каиниты наследуют интриги и междоусобицы клана, и мало кому из вампиров удается избежать этой ловушки.

Узы крови между членами одного клана весьма сильны, но отсюда не следует, что клан действует как сплоченная сила, и уж тем более – как единое целое. Напротив, клан – это банка с пауками, где процветают интриги и соперничество. Хотя кланы и называются семьями ночи, они аморфны и слабо организованы. Патриархи настолько стары, что ими овладела смертельная апатия - в той или иной форме. Поэтому нет той центральной власти, которая могла бы повелевать кланами или навязать им единство. Кланы раздроблены на бессчетные семьи крови, каждой из которых управляет могущественный, властный и, самое главное, хитроумный старейшина. Хотя клан очень важен и зачастую определяет возможное положение вампира, точная родословная Каинита нередко имеет куда большее значение. Так, все Вентру утверждают, что ведут род от коро-

лей-воинов, но единственный отпрыск сильного и уважаемого владыки-Вентру может рассчитывать на почет и высокое положение. В последнее столетие многие ученые-Каиниты заняты составлением книг по генеалогии вампиров, пытаясь выявить самозванцев и определить обоснованность тех или иных притязаний.

Наконец, как и смертные той эпохи, Каиниты делятся на привилегированные кланы, которые также называют Высокими, и более дикие и примитивные (по крайней мере, с точки зрения аристократов) Низкие кланы.

Высокие кланы

Высокие кланы полновластно правят ночами Средневековья. Они – знать, князья и бароны, управляющие обширными феодальными владениями и дворами вампиров. Высокие кланы называют себя *первыми проклятыми* и утверждают, что их предки были обращены в первые ночи Еноха, прежде тех, кто породил *павших* (Низкие кланы). Первые проклятие обвиняют Низкие кланы в раздорах, приведших к разрушению Еноха. К Высоким относятся следующие кланы:

Бруха. Клан Бруха, состоящий из паладинов и королей-философов, - это клан ярости, известный своим фанатизмом и взрывным характером. У клана весьма пестрое прошлое, его долгая и грустная история полна поразительных достижений и сокрушительных провалов. В XIII веке Бруха пытаются сохранить свое положение среди Высоких кланов. Слишком много старейшин Бруха с тоской вспоминают о самом ярком периоде в истории клана, по-прежнему оплакивая гибель Карфагена. Младшие члены клана устали от груза времени и жаждут перемен.

Каппадокийцы. Каппадокийцев, этих мистиков и ученых, одновременно боятся и уважают, считая пророками и мудрецами. Хотя своей родиной они называют Анатолию, Каппадокийцы обитают по всей Европе, выполняя обязанности княжеских советников или становясь монахами-вампирами. Они стараются быть выше всех интриг и раздоров прочих Высоких кланов, предпочитая спокойные размышления над самой великой тайной на свете – над тайной смерти.

Ласомбра. Повелевающие тенями Ласомбра считаются одними из самых искусных манипуляторов среди Каинитов. Ласомбра убеждены в собственном порочном превосходстве и охотно выступают на религиозном поприще – не из-за набожности и почтения, но для того, чтобы оправдать свою власть. Дворы Ласомбра существуют по всей Европе, но родиной для них стали Италия и Иберийский полуостров, где никто не может соперничать с представителями этого клана.

Тореадоры. Дети искусства и красоты, Тореадоры считаются музами и поэтами Каинитов. Они окружают себя изысканными предметами роскоши, но все же могут быть такими же яростными, как Бруха, и такими же хитроумными, как Ласомбра. Основные владения клана расположены в землях Франции, известной своими галантными рыцарями и талантливыми бардами.

Цимисхи. Цимисхи, эти порождения Трансильвании, наслаждаются собственной нечеловеческой природой и правят запуганным населением, которое трепещет перед *воеводами*. Бесчеловечные и склонные к фанатизму Цимисхи отвергают иные пути, считая их по сути своей ущербными. Выскочки, осмеливающиеся поставить под сомнение их главенствующее положение в пищевой цепочке, вызывают у Цимисхов оторопь. Они правят, потому что на то была воля Каина, их прародителя и их самих.

Вентру. Вентру, до того вынужденно державшиеся в тени Ласомбра, постепенно набираются сил, готовясь бросить вызов и побороться за власть над ночью. XIII столетие – это их эпоха, и пока Ласомбра плетут интриги, Тореадоры заняты искусством, Бруха гневаются, а Цимисхи правят отдаленными землями, Вентру будут делать то, что считают нужным. Энергичные Вентру знают, что пришло их время, и пока Бруха и Ласомбра цепляются за Средиземноморье, эту колыбель европейской цивилизации, клан устремляет свои помыслы к Британии и Германии, создавая новые империи и возвращая себе исконное право быть вождями и защитниками Каинитов.

Низкие кланы

Низкие кланы, презираемые своими сородичами из Высоких кланов, не слишком-то обеспокоены надменностью и высокомерием первых проклятых. Павшие вращаются совсем в иных кругах, преследуя собственные цели и плетя свои сети интриг. Многие Низкие кланы воспринимаются европейскими Каинитами-христианами как чужаки. Прочие настолько чужды и непонятны, что само их присутствие тревожит Каинитов. Пока Высокие кланы удерживают в своих руках власть, Низкие кланы обретают почву под ногами после многих лет забвения и обид. Они лучше понимают дух времени, чем их высокородные собратья, отрезанные от мира стенами крепостей и башен.

Ассамиты. Гордые и смертельно опасные Ассамиты – которые называют себя Бану Хаким – живут по своим чужеземным законам. Эти выходцы из Святой Земли считают себя судьями и стражами ночи, выступая в качестве солдат и полководцев Каина. Несмотря на всю свою воинственность, Ассамиты не ограничиваются прямыми боевыми столкновениями. Среди них немало древних мистиков и уважаемых ученых. Мало кто из Ассамитов покидает восточные сарацинские земли, те же, кто рискнул проникнуть в неприветливую варварскую Европу, выполняют обязанности шпионов и послов. Из-за приверженности иноземным законам и обычаям они были причислены к Низким кланам.

Последователи Сета. Сетиты, считающие себя потомками древнего бога, - это бесчестные фанатики. Они славятся своей злокозненностью и считают себя хранителями запретных знаний, а также проводниками греха и погибели. Последователи Сета, чьи убежища были скрыты в песках Ближнего Востока, пробрались в Европу вслед за потерпевшими поражение крестоносцами. Им не доверяют, считая чужеземцами, но в европейских землях Сетиты процветают, занимаясь вещами, на которые мало кто способен – и к которым мало кто склонен. Коварство и обман – вот их опознавательный знак.

Гангрелы. Изменчивые и непреклонные, как луна, Гангрелы отвергают оковы власти и покорности, сеньоров и вассалов, сиров и детей, предпочитая свободно странствовать в ночи. Их охотничьи уголья – это леса и поляны, а не селения и порты. Гордым Гангрелам вампиры кажутся

ничуть не большим злом, чем обычные хищники. Все, что их интересует, это выбор между волком и трусливой шавкой.

Малкавианы. Малкавианы прокляты даром предвидения и безумием и обречены видеть мир как рассыпающуюся мозаику. Давным-давно они были прорицателями, которые предсказывали будущее и видели то, что остальным было недоступно. Теперь же безумие сделало их изгоями, которых не терпят при дворах и на улицах городов из-за страха, что их лунатизм передастся кому-нибудь еще. Они – глашатаи и провозвестники грядущей тьмы.

Носферату. Носферату, которые после Становления превращаются в отвратительных чудовищ, всем своим видом воплощают проклятие. Они напоминают Каинитами о таящемся в каждом из них зле. Многие Носферату считают уродливую внешность явным указанием на то, что они должны принять проклятие и покаяться. Они ведут себя с благородным достоинством и величием, обычно присущим Высоким кланам.

Равнос. Равнос, которые бежали от великой войны на востоке (а также их потомки), носят в себе хитрого Зверя, нашептывающего им темные желания. В Европе им мало кто доверяет, поскольку клановое проклятие делает их особенно опасным. Те же, кто все-таки получил признание, обычно выполняют обязанности курьеров, послов и шпионов, перемещаясь между дворами вампирских владык и втайне обделывая собственные делишки.

Тремеры. Многие вообще отказываются признавать Тремеров, так как эти узурпаторы добились своего сомнительного положения, истребив один из самых древних и уважаемых кланов – Салюбри. Сам Тремер совершил ужаснейшее из всех преступлений, известных Каинитам, - он пожрал Патриарха Салюбри, Саулота. Хотя клан еще молод – он сложился лишь в последние два столетия, - чернокнижники из племени Тремера весьма сильны. Но у них нет настоящих союзников, а враги из числа смертных и Каинитов осаждают их со всех сторон. Лорды и князья Европы, ведущие друг с другом бесконечные игры, уже начинают посматривать в сторону Узурпаторов (владеющих могущественной магией), все чаще и чаще приглашая колдунов к своим дворам.

Иерархия проклятых

Кровь объединяет всех вампиров, но их положение и статус в обществе Каинитов зависит от возраста. Хотя вампирская родословная неупокоенного (в которой учитывается сир, клан и по-

коление) имеет большое значение, настоящее уважение приходит только с возрастом. Вампиры, которые пережили несколько веков, накопили огромные силы и множество раз сталкивались с самыми разнообразными опасностями, правят сообществом Каинитов. Но и возраст решает не все. Самодовольный старейшина может погибнуть от рук амбициозного неоната, и только дурак способен позабыть об этой жестокой реальности. Возраст значит власть и влияние, но без целей и движения Каинит как бы застывает в развитии и становится удобной целью для хитроумных молодых собратьев.

Дети: недавно созданный молодняк, который находится под опекой своих сиров. Их могут уважать как отпрысков достойных вампиров, но мало кто относится к ним с любовью и состраданием. Когда ребенок узнает все, что читается нужным (на это уходит от нескольких ночей до нескольких десятилетий), сир представляет его старейшему вампиру города, как правило – князю. Именно старейший вампир принимает дитя в сообщество Каинитов и объявляет его новообращенным – или же уничтожает его.

Новообращенные (неонаты): эти юнцы уже считаются полноправными Каинитами и одержимы желанием сделать себе имя. Учитывая феодальную структуру вампирского сообщества, их можно назвать молодыми рыцарями. Хотя в Европе полным-полно вампиров, еще остались города, селения и даже замки и придорожные таверны, которые новообращенные могут объявить своими. Большинство Каинитов, обращенных за последние 50 лет, понимают XIII век лучше своих старейшин, потому что сами были рождены в это беспокойное время. Они легко перемещаются внутри шумных городов и без страха пересекают континент. Многие из них бывали в Святой Земле (или еще при жизни, или по поручению своих сиров) и вернулись оттуда с новой мудростью, которая закалила их. Возможно, им не хватает приходящей с возрастом силы, но бессмертие, парализовавшее их сиров и старейшин, еще не наложило на них свою печать. Пока Старцы плетут заговоры, а старейшины ведут войны, неонаты двигают вперед все вампирское сообщество. Они возглавляют наступление на поле боя вместо старейшин, которые слишком боятся за свою не-жизнь, они создают новые союзы со смертными купцами, баронами и священниками и наполняют общество Каинитов энергией и силой. Большинство Каинитов в XIII веке – или новообращенные, или служители.

Служители (ancillae): вампир становится служителем через 100 или 200 лет не-жизни. Они еще не старейшины, но уже смогли проявить себя в сообществе Каинитов и стали силой, с которой приходится считаться. Их уважают, часто они занимают завидные должности, становясь советниками и дружинниками у старших Каинитов. Во многих служителях уже заметны все признаки будущего старейшины, но не меньшее их число быстро сгорает, когда, ослепленные собственной гордостью, они пытаются выйти за пределы своих возможностей.

Старейшины: это правящая сила сообщества Каинитов. Возраст большинства старейшин насчитывает несколько веков, некоторые из них приняли Объятие в Долгую Ночь или даже раньше. Они правят городами и крупными владениями, следят за соблюдением законов Каинитов и держат в подчинении младших вампиров. Они обрели власть и пойдут на что угодно, чтобы удержать ее. Склонные к интригам и ударам в спину старейшины свыклись с бессмертием и будут отчаянно защищать status quo. Некоторые из них понимают, что они – лишь пешки в руках мстительных Старцев, но охотно платят эту цену за получаемое влияние и безопасности.

Князья: титул князя не связан ни с возрастом, ни с поколением, но все же для Каинитов он имеет особое значение. Князь – это вампир, который объявил о своей власти над большой территорией (городом, графством, даже королевством), вынудив остальных Каинитов признать свое владычество. Во время оно титул князя получал старейший вампир в округе, но с недавних пор вампиры становятся князьями с помощью политического чутья или силы. В XIII веке многие князья – это старейшины шестого и седьмого поколения, но по мере появления новых городов и селений на титул претендует все больше служителей и даже новообращенных. Объявить себя князем легко, намного сложнее удержать власть, к которой рвутся другие Каиниты.

Старцы (Мафусаилы): настоящая власть в XIII веке находится в руках кучки Старцев, которые превосходят старейшин по возрасту и влиятельности. Обычно их возраст исчисляется веками и даже тысячелетиями, и они ни в чем не знаю себе равных (если не брать в расчет погрузившихся в спячку Патриархов). Говорят, что с вампиром, достигшим такого возраста, происходят некие перемены. Он может спать неделями, годами и даже столетиями, все чаще погружаясь в

торпор. Эмоционально он становится угрюмым и отстраненным, испытывая сильнейшую меланхолию и чувство безысходности. Они тоскуют о давно прошедших ночах и знают, что с каждой ночью Геенна становится все ближе. Некоторые из них из-за постоянной тоски уходят из мира и становятся мистиками и отшельниками, взыскующими Голконды. Прочие, мстительные и ужасные, полностью погружаются в свары и топят сомнения и страхи в крови и болоте интриг.

Владыка (lord): как и титул князя, титул владыки связан не с возрастом, но с влиятельностью и силой. В иерархии Каинитов свое место он занял относительно недавно. Владыка – это князь князей, могущественный старейшина или даже Старец, который подчинил себе несколько князей и их владения. Это феодальный по сути своей порядок, когда владыка распределяет владения между младшими Каинитами в обмен на клятву верности и поддержку.

Патриархи: эти таинственные существа, основатели 13 кланов и древние тираны, - истинные военачальники в Войне Веков. Укрывшись в убежищах, они руководят заговорами против своих соперников и перемещают кланы, подобные могущественным армиям, по всей Европе и миру. Их цели – какие цели могут быть у безумия? – известны только им самим и Каину.

Изгои и преступники

Не все Каиниты согласны существовать в обществе проклятых, и не всех в это общество принимают. Изгои и ренегаты есть всегда, и Каиниты здесь не исключение. Некоторые вампиры отказываются следовать Старыми Путями (т. е. подчиняться законам Каина), другие совершают отвратительные преступления, о которых становится известно их сородичам. Такие Каиниты или отправляются в ссылку или же, если на то есть основания, выслеживаются и уничтожаются. Те, кто не придерживается Старых Путей, считаются угрозой существующему порядку и системе кланов, а значит, опасны.

Каитиффы. Каиниты без четкой родословной называются Каитиффами. Эти лишенные клана вампиры не знают, где берет начало их кровь. Обычно их обращают и оставляют умирать, или же их сирами становятся такие же лишенные клана неудачники, как и они сами. Хотя они появляются на сборищах Каинитов, сородичи не доверяют им, считают их полукровками и обращаются с ними лишь немногим лучше, чем с собаками. Сообщество вампиров терпит присутствие Каитиффов, но они не могут достичь того же положения, как их принятые в кланы собратья. Лишенные клана обречены вести существование второсортных граждан – и это в лучшем случае, в худшем же их ждет судьба изгоев. Они легко становятся козлами отпущения и в большинстве княжеств не имеют никаких прав. Быть Каитиффом – это уже само по себе проклятие, лишь усугубляющее древнюю кару.

Одиночки (Autarkis). Эти вампиры отвернулись от сообщества Каинитов, отказавшись подчиняться чьим-либо правилам, кроме своих собственных. Они отвергают Старые Пути и Войну Веков и хотят лишь одного – быть хозяевами своей судьбы. По этой причине старейшины считают их бунтарями и относятся к ним с опаской. Получив прозвание одиночки, Каинит обречен существовать как ренегат, за которым охотятся князья и старейшины, а в случае поимки его ждет Окончательная Смерть. И все же находятся Каиниты, которые считают такие лишения справедливой платой за свободу.

Князь

Со времен Еноха и Каина выдающиеся вампиры, которых называли князьями, правили своими собратьями, выступая в качестве вождей и защитников. Иерархия Каинитов построена на крови и возрасте, но именно правление князей придает ей звериную, драконью сущность. В самом деле, князь правит не из альтруистических побуждений, но потому, что так он обеспечивает собственную безопасность и удовлетворяет желание властвовать над другими Каинитами. Детям Каина неведомы ни демократия, ни равенство, они знают только власть самого сильного и хитрого своего сородича, который принимает титул князя, чтобы подчеркнуть свое превосходство. На протяжении веков обязанности и титулы правителей менялись под влиянием той культуры, в которой родился будущий владыка или в которой он существовал и правил. Князья встречаются довольно часто, но есть также короли, герцоги, кесари, архиепископы и многие другие, чьи титулы были позаимствованы у смертных дворян и церковников. Женщины, становясь князьями (а таких было немало), традиционно принимают титул королевы или герцогини – если желают подчеркнуть свой

пол. Титул княгини довольно редок, большинство предпочитает называться князьями, и к черту половые различия.

По традиции, идущей из Еноха, князем становится старейший Каинит округи – этой честью он обязан своему возрасту. Но в нынешние ночи такое случается редко. Правят те, кто силен и обладает могуществом, все прочие становятся или их вассалами, или соперниками. В эпоху Войны Князей молодые честолюбивые Каиниты отнимают княжества у своих старших сородичей, полных самодовольства. В свою очередь, многие старейшины понимают, насколько опасно сейчас называться князем, и передают титул какому-нибудь молодому Каиниту, надеясь укрыться в тени, или же зубами цепляются за свои владения, вгоняя клин между молодыми и старыми вампирами.

Владение

Вампиры – это территориальные существа, как и большинство хищников, и владения князя – это показатель его мощи. Без феода князь не может называться князем. Владение может быть любым, от отдаленной деревушки в горах Баварии и до обширных земельных угодий, над которыми возвышается укрепленный замок. Чем больше территория, тем большим влиянием и уважением пользуется князь. Как правило, князь правит городом и объявляет о своей власти над городскими стенами, тавернами и домами, вынуждая всех обитающих на этой земле Каинитов (силой или через клятвы верности) подчиняться своим приказам.

Владение имеет огромное значение для князя. Во-первых, оно дает влияние и светскую власть. У князя часто есть свои агенты и наблюдатели в городских органах власти. Через обманутых или подкупленных смертных он узнает о том, какую контрабанду провозят купцы, кого архиепископ ночью приглашает в свои покои и чем можно разозлить местное дворянство настолько, чтобы оно выступило в поход против города-конкурента. Владение также гарантирует, что у князя и его подданных будут охотничьи угодья – возможно, самое ценное имущество.

Доверенные лица

Князья правят, опираясь на феодальную присягу. Ни один вампир в одиночку не может навязать свою волю обширным территориям, если у него нет доверенных вассалов. Награждая землями верных слуг, князь обеспечивает себе поддержку с их стороны. В обмен на преданность князь дарует новому вассалу владение, которым тот может править как полновластный хозяин. Князья редко управляют своими землями без поддержки других Каинитов. Умные князья, придя к власти, всячески обхаживают других влиятельных Каинитов, превращая их в советников и помощников, способных справиться с частью, а то и со всеми административными обязанностями по управлению феодом. Звания могут различаться, но большинство князей правит при поддержке следующих Каинитов:

Шериф. Он навязывает волю князя и отвечает за отправление правосудия и безопасность. Именно шериф и его подручные удерживают молодых новообращенных от чреватых неприятностями выходок и следят за тем, чтобы ни один нежеланный Каинит не проник в город. Во время войны многие шерифы становятся сержантами и обеспечивают оборону города, пока князь и его военачальник сражаются на поле боя.

Коннетабль (Warmaster). Главнокомандующий армии служит только действительно могущественному владыке или князю, который способен собрать силы, достойные его положения. Если шериф в основном отвечает за внутреннюю безопасность, то коннетабль – это не знающий себе равных тактик и вождь. В последнее время многие коннетабли выходят из рядов Бруха и Вентру.

Сенешаль. Правая рука князя, сенешаль ночи напролет занимается вопросами городского управления. Именно он первым выслушивает всех жалобщиков, прежде чем решить (при помощи взятки или посулов), кто из них будет допущен к князю. В некоторых владениях сенешаль – это нечто среднее между секретарем, лакеем и личным помощником князя. В других местах сенешали обладают большей властью, чем сами князья, и представляют собой силу, стоящую за троном.

Хранитель (Keeper). Большинство князей нуждается в совете со стороны духовного наставника. В прошлые времена они пользовались услугами пророков из кланов Малкавианов или Носферату (некоторые и сейчас так поступают), но в христианской среде эпохи главными советниками по духовным вопросам стали пепельные священники, идущие по одной из дорог Каина.

Пепельные священники проводят службы и наставляют князей в вопросах духовных и политических.

Камергер (Chamberlain). Находясь в самом центре социальной жизни двора, камергер занимается организацией пиров и турниров, приветствует знатных гостей и заботится о личных нуждах князя. Основное качество камергера – это умение собирать и распространять слухи. Все князья понимают, насколько полезен бывает камергер, и зачастую позволяют ему следить за тем, чем живут их подданные, чтобы вовремя выполоть сорную траву.

Каратель (Scourge). Шериф поддерживает в феоде закон и порядок, но политическая природа его должности часто связывает ему руки, лишая возможности быстро осуществить правосудие без того, чтобы не вызывать гнев у ненавистников князя. Именно тогда в игру вступает каратель, личный палач князя. Его обязанности весьма просты: он следит, не появились ли во владениях князя незваные гости – Каитиффы, одиночки и прочие нежелательные элементы, - которых он или доставляет к князю, или же уничтожает на месте. Каинит, занимающий эту должность, обречен на одиночество и бесчестие. Мало кто из вампиров доверяет карателям, многие же просто боятся их.

Права и обязанности

Универсального кодекса поведения для князей не существует. Если не считать Старых Путей, допускающих весьма вольное толкование, князь может править своим владением так, как считает нужным. При этом положение князя во многом зависит от его власти над вассалами и влияния на них. В некоторых случаях он подобен марионетке, которая не способна и шагу сделать без поддержки старейшин. Но есть и такие князья, которые правят единовластно, полностью уверившись в собственной безнаказанности и созывая кровавые охоты на всех, кто хотя бы шепотом осмелился высказать недовольство. Большинство князей находится где-то между этими двумя крайностями. Они уверены в своем влиянии и понимают, что для сохранения мира часто бывает достаточно порицания и угрозы. Но игра во власть опасна, и нередко причиной падения князей становится их собственное самодовольство.

Права

Каинит, носящий титул князя, обладает следующими правами:

Уничтожение: только князь может уничтожить (или приказать уничтожить) другого Каинита. Князья рассматривают право Окончательной Смерти для вассалов как последний довод в споре о своих полномочиях и притязаниях на власть.

Обращение: согласно Старым Путям, только князю позволено свободно творить потомство, прочие же Каиниты должны спрашивать разрешения. Те, кто не подчиняется этому правилу, должны быть уничтожены.

Владение: любой Каинит, находящийся на территории князя, фактически становится вассалом этого князя. Князь также имеет право награждать владениями верных слуг и даже подкупать землями тех, чья поддержка ему нужна.

Питание: именно князь определяет охотничьи угодья и устанавливает правила питания (только при свете луны, после определенного часа, без убийств и так далее).

Обязанности

Титул князя налагает на Каинита некоторые обязательства и заставляет его соответствовать определенным ожиданиям. Те, кто пренебрегает своим долгом, быстро теряют поддержку и остаются один на один с разозленной чернью. В обязанности князя входит:

Следование Старым Путям: Старые Пути дают князю определенные привилегии, но вместе с тем требуют, чтобы он поддерживал все Традиции Каина. Те слишком самоуверенные князья, которые не придерживаются Старых Путей, могут рассчитывать лишь на собственную силу.

Защита: точно так же, как князь может рассчитывать на помощь со стороны вассалов, он должен быть готов защитить своих подданных. Князь, который намерено не замечает, как гибнет один из его подданных (от рук соперника или другого вассала), рано или поздно потеряет доверие и поддержку. Честь требует, чтобы князь всегда был начеку. Те же, кто позволяет себе колебаться, рискуют встретиться с безжалостным солнцем.

Забота о стаде: чтобы сохранить мир, князь должен следить за тем, чтобы в округе всегда было достаточно людей, которыми питаются его вассалы. Князь налагает ограничения на питание, выделяя охотничьи угодья и владения, но ему также приходится присматривать и за человеческим стадом. Вассалы, лишившись постоянного притока смертных, очень скоро вцепятся друг другу в глотки.

Традиции

Власть князя в основном проистекает из Традиций Каина или, точнее, из так называемых Старых Путей – обширного неписанного кодекса правил поведения для вампиров, который развился из Традиций. Старые Пути скрепляют сообщество Каинитов и представляют собой тот единственный действующий договор, который связывает ночных тварей. Каиниты соблюдают Традиции под страхом небесной кары. Старые Пути – это наследие правившего в Енохе Каина, поэтому их уважают, хотя и не всегда им следуют.

В любом случае, Старые Пути – это тот закон, который позволяет всем князьям (и владыкам) обосновать свои притязания и права. Традиции также играют большую роль при обучении детей. Многие старейшины не считают отпрыска вампиром до тех пор, пока его сир не зачитает ему Шесть Традиций, скрепляя таким образом его связь с Каином.

Первая Традиция: Завет

Твоя кровь делает тебя моим потомком, созданным по образу моему. Мое проклятие – твое проклятие, мое спасение – твое спасение. Я стою пред тобой и над тобой как наместник господа. Я – путь, и мои Традиции – завет. Отвергни меня, и отвергнешь надежду.

Так говорил Каин

Понятие завета играет важную роль в понимании Старых Путей Темных Веков. Соблюдая Традиции, в особенности же первую из них, Каиниты признают Каина царем ночи и подчеркивают даруемое им происхождением превосходство, одновременно проклятое и благословенное. Старые Пути и завет Каина нужны вампирам для того, чтобы подтвердить свою духовную связь с Темным Отцом. Благодаря Старым Путям Каиниты осознают, что их прародитель существует в действительности, а не только в мифах и преданиях. Придерживаясь Традиций, они доказывают свою веру в Каина и соглашаются с наложенным на них проклятием, будь то к добру или худу.

Те, в ком проклятие вызывает отвращение, ищут в Первой Традиции спасение, надежду на то, что пути Каина приведут их к искуплению грехов. В свою очередь те, кто стремится к власти, соблюдают завет, веря в скрытое обещание силы в обмен на верную службу. Князья и владыки ссылаются на Первую Традицию, чтобы доказать законность своего правления. Подобно смертным королям, которые правят по воле Господа, князья считают Первую Традицию и завет Каина доказательством того, что им свыше поручено управлять сородичами, как Каину дано было возвыситься над прочими Каинитами.

Вторая Традиция: Владение

Как Нод принадлежит мне, так и твое владение принадлежит тебе. Ты – его хозяин, и все прочие должны признать это или же познать твой гнев. Входя, все должны называть себя, ты же будешь защищать их. Тебе дано право охотиться в границах своих владений, и кровь их принадлежит тебе. Прими эти обязанности, правь своим владением и проявляй к прочим такое же уважение, которое ожидаешь от них.

Так говорил Каин

Традиция владения всегда была основной для Каинитов, в особенности же ее значимость увеличилась в эпоху феодализма и вампирского перенаселения. На протяжении 200 лет Каиниты всех кланов и званий отчаянно сражались за уменьшающиеся владения, а в последние десятилетия эта вражда переросла в настоящее кровавое безумие. Владение зачастую значит нечто большее, чем влияние и защита: в его границах исключительное право на питание принадлежит только Каиниту-хозяину. Объявив своим владением таверну, можно обеспечить себя неиссякаемым источником пищи, а вот отдаленный хутор едва ли сумеет прокормить даже двух вампиров. До тех пор, пока у Каинита есть владение (вне зависимости от его величины), без крови он не останется, к тому же он может защитить свою территорию, не пуская на нее других вампиров.

Владение также налагает на Каинита, будь он князем или новообращенным, обязанность оказывать гостеприимство тем вампирам, которые вошли на его земли и представились. Находясь в чужих владениях, Каинит может рассчитывать на определенное уважение. Владелец земли отвечает за безопасность и благополучие гостя и обязан разделить с ним свои охотничьи угодья. Но гость, который злоупотребляет своим положением, может подвергнуться суровой каре. В последнее время, по мере возрастания напряжения между князьями и старейшинами, некоторые Каиниты перестали пускать в свои владения чужаков, отгородились ото всех и начали наказывать Окончательной Смертью непрошенных гостей.

Владение – это краеугольный камень княжеской власти. В эпоху феодализма огромное значение приобрели владения вампирских владык и монархов. Князь увеличивает свое влияние, расширяя владения. Завоеванные территории он может передать своим верным вассалам, тем самым еще больше укрепляя власть и привлекая под свои знамена новых Каинитов. Точно так же, как смертные правители заявляют о праве собственности на своих рыцарей, некоторые владыки Каинитов доходят до того, что говорят о владении отдельными Каинитами, ожидая от своих вассалов дани кровью и жертвами в обмен на королевское "покровительство" или земли.

Третья Традиция: Потомство

Тебе позволено обращать только с разрешения и благословения твоего старейшины. Право творить отдано тем, кто близок ко мне, ибо им нести ответ. Тот же, кто нарушил закон, да будет убит вместе с потомком.

Так говорил Каин

Согласно Третьей Традиции, только самый старший вампир может дать разрешение на обращение. Тем не менее, на памяти большинства Каинитов право, даруемое Третьей Традицией, принадлежало князьям. Причина проста: необходимость ограничивать численность вампиров в своих владениях. Чем больше отпрысков создаст чей-нибудь подданный, тем больше нужно будет крови и тем беднее станут охотничьи угодья, из-за чего ставится под вопрос способность князя позаботиться о своих вассалах. Князья трепетно относятся к праву давать разрешение на Становление еще и потому, что так они могут помешать своим соперникам создать целые легионы новообращенных вампиров, которые затем будут брошены в бой. Разрешение на обращение в соответствии с Третьей Традицией может быть дано Каиниту в обмен на услугу с его стороны или в качестве награды за верную службу.

Для тех вампиров, которые принимают дитя в Объятие без разрешения, обычным наказанием становится уничтожение потомка, в тех же случаях, когда нанесенная ими обида была слишком сильна, их ждет Окончательная Смерть. Мало кто из князей проявляет колебания в таких делах. Вообще-то проверить, кто давал Становление, а кто – нет, невозможно. Сир зачастую может отослать дитя прочь и сохранить его существование в тайне до тех пор, пока не придет его время. Поэтому князьям, которые хотят сохранить свои феоды, приходится жестоко наказывать тех, кто по-

пался на нарушении Традиции. Эти несчастные служат примером тем подданным, кто сомневается в силе и власти князя.

Четвертая Традиция: Ответственность

Твои создания – это твоя собственная кровь до тех пор, пока не окончится твой надзор над ними. До этого их грехи, их кровь и их наказание – твои.

Так говорил Каин

Разрешение на Становление просто так не дается. Получив же его, сир несет полную ответственность за действия своего отпрыска. Эта Традиция призывает всех Каинитов тщательно выбирать потомство. Четвертая Традиция требует, чтобы сир обучал и защищал своих детей, и наказание за ее нарушение очень незамысловато – сир расплачивается за все проступки и преступления отпрыска. Те, кто пренебрегает своими обязанностями сира и дает детям слишком много воли, рано или поздно вызывают гнев и порицание со стороны князя. Некоторые сиры, страшась последствий, заставляют своих детей приносить клятвы крови. Эти клятвы, в подтверждение которых отпрыск несколько раз пьет кровь сира, налагают на молодого вампира сверхъестественные узы, вынуждая его хранить верность создателю. Большинство Каинитов воздерживается от этой практики, поскольку таким образом можно превратить отпрыска в психопата.

Понимание Четвертой Традиции также требует, чтобы сир представлял своих потомков князю для получения одобрения. Князь решает, достоин ли отпрыск того, чтобы его приняли в число Каинитов и назвали новообращенным, или же он должен быть уничтожен. Многие князья пользуются этой Традицией для того, чтобы держать своих вассалов в узде: они даруют разрешение на Становление, а затем уничтожают детей, заявляя, что те не получили достойного воспитания.

Пятая Традиция: Истребление

Запрещено проливать кровь тех из твоего племени, кто старше тебя. Это право принадлежит лишь тем, кто близок ко мне, и никому иному. Те, чья кровь слабее, да не восстанут против старейшин. Вот мой последний завет.

Так говорил Каин

Князья ревностно охраняют Пятую Традицию, которая позволяет им держать вассалов в подчинении и устранять тех, кто доставляет беспокойство. Право уничтожить другого Каинита – это краеугольный камень княжеской власти. Князю позволено не только свободно давать Становление и владеть землями, но и решать, кому суждено встретить Окончательную Смерть. Опираясь на Пятую Традицию, князь может наказывать за любое преступление, каким бы мелким и незначительным с точки зрения lex talionis (вампирской версии библейских законов) оно ни было.

В феодальном мире Темного Средневековья право князя на уничтожение других Каинитов часто передается другим вампирам. Занимающие определенное положение Каиниты, например, коннетабли и шерифы, получают право Пятой Традиции, чтобы следить за соблюдением законов князя и вершить правосудие. Однако же, большинство князей с осторожностью отдают приказы об уничтожении чужих вассалов, а также других князей или владык. Некоторым из них колебания не ведомы, но более осмотрительные правители отсылают оскорбившего их Каинита назад к его сеньору, чтобы тот принял решение о наказании. Отказ покарать обидчика может стать причиной для объявления войны.

Шестая Традиция: Молчание крови

Не открывай свою истинную природу тем, кто не твоей крови. Сделав так, ты отречешься от моих заветов.

Так говорил Каин

Каиниты могут быть превосходными охотниками, но беспечность и нежелание скрывать свою истинную природу от смертных грозит им бедой. Вампирам не обойтись без маскировки и обмана, если они хотят защитить свою ночную империю от окружающих их людских толп. Большинство смертных в те времена знало о существовании ночных тварей, но мало кто мог сказать, как вести себя с этими созданиями (кроме того, что их надо избегать). Если бы люди научились разбираться в слабостях и обычаях народа Каина, они могли бы очистить мир от этой нечисти.

Поэтому князья так или иначе следят за соблюдением Шестой Традиции. Некоторые из них, в особенности в больших городах, требуют полного Молчания, поскольку хотят, чтобы смертные верили, будто обнесенные стенами города безопасней рассеянных по сельской местности хуторов. На самом же деле их желание объясняется тем, что среди собранных в одном месте смертных проще найти пищу. В других княжествах Молчание признается только на словах и часто нарушается. Есть земли, где уверенные в своем превосходстве Каиниты открыто и без опаски являются ко дворам смертных правителей, вызывая страх в тех, кто попал под их власть. Впрочем, такие владения, если только они не отстоят на множество миль от прочих человеческих поселений, редко существуют дольше нескольких десятилетий, после чего гибнут в пламени, разожженном Церковью или другими Каинитами. В целом Каиниты допускают (и даже поощряют) те проявления своего проклятия, которые могут запугать и подчинить смертных, но отвергают все, что порождает организованное сопротивление. Умение провести это тонкое различие – признак талантливого князя.

Lex talionis[1]

Князь правит, опираясь на lex talionis, свод вампирских законов, завещанный Каином и отраженный в Старых Путях. Lex talionis не кодифицирован и занесен на пыльные свитки. Скорее, это принцип справедливого воздаяния, на котором основываются права и полномочия князя. Предположительно, впервые он был введен Каином. По сути своей он сводится к одному простому утверждению: те, кто нарушит закон князя, будут убиты. Принцип талиона восходит к библейскому понятию справедливости - "око за око, зуб за зуб" – и наделяет князя властью карать всех, кто не подчиняется законам. Ссылаясь на lex talionis, князь может лишить Каинита его владения, отправить его в изгнание или, в случае серьезных проступков, приказать убить его. Но принцип талиона позволено применять не только князю. Любой Каинит может обратиться к lex talionis, хотя только у князя есть власть навязать его выполнение. Те князья, которые злоупотребляют lex talionis, очень скоро сами попадают под его действие. Ни один правитель не может надеяться на то, что он сумеет соблюсти принцип талиона без поддержки своих подданных, поэтому ему приходится балансировать на тонкой грани между жестким соблюдением законов и снисходительностью. Князь сам выбирает, насколько строго он будет следовать lex talionis, и определяет вид и суровость наказания, а также решает, был ли проступок и в чем он проявился.

Кровавая охота

Кровавые охоты случаются не так уж редко и отличаются большой жестокостью. Это смертный приговор, от которого мало кому удается уйти. Князь обязан официально объявить о начале охоты, давая обвиняемому возможность скрыться из города до наступления полуночи. Во время охоты любой вампир имеет право выследить и уничтожить совершившего преступление сородича, хотя обычно охоту возглавляют шериф и его подчиненные. Некоторые князья даже предлагают награду за уничтожение Каинита-ослушника, как правило – владения этого самого вампира, и тогда по следу несчастного идет жаждущая крови и опьяненная насилием свора палачей. Если Каиниту не повезло и он стал дичью в кровавой охоте, остальные вампиры считают его мертвым – во всех отношениях. Любой, кто решится предоставить ему убежище, будет сочтен сообщником и, скорее всего, станет жертвой следующей кровавой охоты.

Традиционно кровавая охота созывается только в очень серьезных случаях, но по мере того, как владения сокращаются, а напряжение между князьями растет, все меньше вампиров может чувствовать себя в безопасности. Обычная жертва охоты – это политические противники, но любой, кто перешел дорогу князю, может вдруг обнаружить, что по его следу идут ловчие. Но даже в кровавые ночи XIII века мало кто из князей собирает охоту без веской причины.

[1] Принцип талиона (*лат.*) — принцип назначения наказания за преступление, согласно которому мера наказания должна воспроизводить вред, причинённый преступлением («око за око, зуб за зуб»).

Клеймение

Каиниты легко оправляются почти ото всех физических травм, но ожоги – совсем другое дело. Поэтому тех, кто совершил незначительный проступок, обычно клеймят, чтобы все знали об их преступлении. Самыми частыми основаниями для клеймения становятся нарушение границ чужого владения и воровство. Каинину, которого признали виновным (часто – по прихоти князя или шерифа), на лоб или руку ставится клеймо, затем место ожога натирается солью, чтобы замедлить заживление. Клеймение может повторяться каждые несколько недель – в зависимости от тяжести ожога, - чтобы не дать исчезнуть позорной метке.

Ссылка

Некоторые преступления недостаточно серьезны для того, чтобы объявлять кровавую охоту, и тогда наказанием за них становится ссылка. Такие Каиниты приравниваются к одиночкам, их клеймят, а затем изгоняют за пределы владений князя. Зачастую их дальнейшая судьба незавидна. Лишенные прав и защиты со стороны князя, они быстро гибнут. Тех, кто сумел бежать в другие города, обычно прогоняют и оттуда, вынуждая добывать себе пропитание в незаселенных землях. При таких условиях мало кому удается уцелеть, но иногда эти изгои объединяются в разбойничьи банды. Среди Каинитов таких изгнанников называют Фурорами.

Ордалии

Подражая обычаям смертных, князь может объявить испытание, которое позволило бы заподозренному в преступлении Каиниту доказать свою невиновность. Ордалии могут быть разной степени суровости, хотя зачастую придумываются такие испытания, которые скорее развлекут князя и двор, чем обеспечат обвиняемому честный суд. Самыми распространенными форма ордалий считаются поединки, испытание огнем, испытание Зверя и очищающий свет.

Поединки. Самый частый способ, к которому прибегает князь, чтобы определить невиновность своего подданного, - это поединок, на котором обвиняемый сражается с обвинителями. Традиционно поединок предлагают князья и старейшины, желающие оправдаться от обвинений. Младшим Каинитам редко предоставляется такая привилегия, если только князь не заскучал и не желает полюбоваться интересным зрелищем. Князь сам выбирает место и оружие, устанавливает условия и правила поединка (хотя честный бой случается редко). Хотя испытание не обязательно

должно закончиться чьей-нибудь смертью, большинство поединков прекращается только после того, как один из сражающихся выпьет кровь своего противника.

Испытание огнем. Еще одна распространенная замена кровавой охоты – это испытание огнем. Обвиняемого вынуждают пройти по горящим углям или привязывают к деревянному колу, который затем поджигают. Если Каиниту удается уцелеть, его признают невиновным и отпускают на свободу. Но выжить удается далеко не всем. За менее суровые прегрешения князь может приказать обвиняемому взять в руку раскаленные угли или достать из огня кольцо или любой другой предмет, чтобы доказать невиновность. Такое испытание, хотя его и нельзя назвать смертельно опасным, требует от обвиняемого большой силы воли – тем более, что от невиновности тут мало что зависит.

Испытание Зверем. Этот обычай был позаимствован у византийских Каинитов. Обвиняемого сажают в подвешенную к потолку металлическую клетку или в сырую келью и лишают пищи. Впавших в безумие вампиров без долгих рассуждений убивают, те же, кто сумел сдержать Зверя, получают прощение. Но даже прощение не гарантирует того, что обвиняемый обретет свободу. Многие обречены провести остаток своих не-жизней в клетке, подобно диким животным, или в торпоре.

Очищающий свет. Мало кому из Каинитов удается пережить это испытание, по суровости не уступающее огненной ордалии. Вампира, приговоренного к очищающему свету, за несколько минут до рассвета оставляют на крыше, открытом чердаке или во дворе. Если ему удастся продержаться назначенное князем время, он считается невиновным и отпускается на свободу. Если же нет, Окончательная Смерть докажет его вину.

Аристократия ночи

Ночи Темного Средневековья принадлежат Каинитам. Вампиры существуют по своим собственным правилам, сохраняя твердую уверенность в том, что время от заката и до рассвета отдано им. В городах смертные расходятся по домам или тавернам и борделям, чтобы укрыться от тьмы и заглушить страх выпивкой, и улицы становятся пустыми и тихими. Даже аристократы и рыцари стараются не выходить в прохладу ночи, уступая власть над городом Каинитам. Когда смертные владыки отходят ко сну, вампиры стекаются в замки и дворцы, где держат дворы крови их собственные повелители. Мир живых рыцарей и королей исчезает, и на смену ему приходит знать Каинитов, со всеми ее делами и интригами. Смертные короли и королевы заботят князей и владык только тогда, когда речь идет о непосредственном выживании или срочных планах. В конце концов, людские монархи правят лишь несколько десятилетий, что почти полностью лишает их значимости в глазах вампирских князей, которые существуют на протяжении веков. Смертные – *стадо*, если воспользоваться уничижительным выражением Каинитов, - живут в мире дня, а вампиры – в мире ночи, и миры эти редко пересекаются. Но все же пересекаются. И в этом случае последствия бывают поистине ужасными: по улицам потоком течет кровь и тучи пепла закрывают небо.

Даже если не рассматривать эти редкие столкновения, пропасть между миром людей и Каинитов нельзя назвать непреодолимой. Отношения между вампирами и смертными схожи с теми, что связывают природных хищников и их жертв. Каиниты управляют смертными не больше, чем волк управляет стадом оленей. Но волк реагирует на передвижения и действия оленей и может изменить направление, в котором бежит стадо. Миры Каинитов и людей находятся на двух разных уровнях, но все же влияют друг на друга. Со временем эти отношения могут измениться, но пока что Каиниты уверены в своем неоспоримом превосходстве. Подобно живущим при свете дня смертным правителям, они создали свою разновидность феодализма, наполнив ночи интригами и стычками.

Феодальный lex talionis

Феодальное сообщество Каинитов достигло своего расцвета, создав структуру одновременно сложную и прекрасную в своих хитросплетениях. Вампирский феодализм, больше известный как феодальный lex talionis, - это сердце каинитского сообщества, которое приводит в действие весь механизм Войны Князей. Его принципы основаны на учении Дороги Королей, последователи

которой интересуются вопросами правильного распределения власти. Не все правители стоят на этой Дороге, но большинство хотя бы на словах признает ее положения и держит при себе советников, разбирающихся в ее принципах.

Иерархия Каинитов перегружена аристократическими титулами и званиями. Некоторые из них можно назвать почетными, в то время как другие тесно связаны с положением вампира в обществе. В отличие от смертной знати, Каиниты не делают различий между полами; количество князей мужского и женского пола среди них примерно одинаково. Хотя некоторые Каиниты-мужчины могут сохранять прежние предрассудки относительно "слабого" пола, только полный дурак будет недооценивать своих противниц.

Монархи

Монархи занимают самое высокое положение, они – правящие наместники вампирских королевств, раскинувшихся по всей Европе и протянувшихся до Святой Земли. Почти все они – если не все – Старцы, древние Каиниты, которые помнят ночи Рима так же ясно, как большинство неонатов помнит свои человеческие жизни. Монархи некогда сами были владыками, пережившими падение Рима и обретшими мощь еще тогда, когда Европа была молода и малоизученна. В Войне Князей монархи отправляют на поля боя лордов и князей, чтобы сберечь себя для того неопределенного будущего, что каждую ночь разворачивается перед ними. Кое-кто боится, что век владычества Каинитов близится к концу и что рано или поздно вампирам придется скрываться от людей и править из ночных теней, как прокаженным. Другие же жаждут битв – века забытья сделали их охочими до ссор и драк.

Монархи хранят в тайне свои места обитания, о которых известно только их самым близким лордам и помощникам, и среди их владений нет незащищенных городов, которые могут обратиться в пепел из-за происков соперников-Каинитов или фанатичных смертных. Чтобы распространить свое влияние, монархи помогают могущественным владыкам (военной силой, принуждением их противников или же обещаниями власти), фактически подчиняя их себе. В этом случае владыка получает поддержку Старца, а у монарха появляются агенты, через которых он может влиять на события, не компрометируя себя и не привлекая к себе внимание. Последний момент является ключевым, особенно если учесть, что некоторые монархи провели в торпоре несколько веков и основы их могущества разрушились. Но некоторые монархи, такие, как Митра и Хардештадт из клана Вентру или Монтано из клана Ласомбра, активно участвуют в Войне Князей. Они не чураются личных встреч и могут возглавить случайную атаку.

Владыки и владычицы

Хотя в могуществе они значительно уступают монархам, владыки все же управляют обширными владениями и командуют армиями местных князей, баронов и рыцарей. Владыки правят землями, по величине сравнимыми с каким-нибудь средневековым королевством, и их владения разделены на множество феодов, переданных вассальным князьям. Большинство владык собирают свой двор только раз или два в году, все остальное время странствуя между дворами вассалов, рассматривая споры и посещая различные церемонии и турниры.

Князья

Это самые деятельные участники войны Князей. Под князем понимается вампир, который владеет крупным и стратегически важным участком земли и занимает определенное место в феодальной иерархии. Как правило, его владение – это один из больших европейских городов – число которых постоянно растет, - многолюдное поселение или даже какой-нибудь важный замок. Князья, которые правили своими владениями еще до Первого Крестового похода, обычно называются графами или герцогами, чтобы подчеркнуть разницу между собой и более молодыми правителями. Все эти титулы вызывают глубокое почтение, но все же графы, герцоги и эрлы пользуются большим уважением.

Бароны и баронессы

Бароны, эти помощники и товарищи князей, выполняют обязанности полевых командиров, шерифов и камергеров, служа ночной знати. Хотя у большинства из них есть владения (хутор, цех, мост или даже замок), титул барона часто дается за проявляемые вассалом умения и таланты. Став

баронами, многие Каиниты со временем обзаводятся собственным феодом и становятся князьями. Если князья и владыки в Войне Князей в основном заняты заговорами и интригами, то бароны (и рыцари, которые занимают следующую ступеньку иерархической лестницы) – это Каиниты действия.

Рыцари

Рыцари-вампиры, чье звание считается самым низким, но во многих отношениях самым важным, - это, как правило, новообращенные и служители, которые проявили себя и принесли присягу барону или князю. Рыцари относятся к нетутилованной знати, но все же это звание возвышает их над прочими сородичами, наделяет определенными привилегиями и водит в систему вассалитета. Как правило, рыцарей отправляют к соперничающим дворам в качестве посланцев и шпионов, им могут даровать небольшое владение, чтобы проверить их достоинства, а также верность князю, владыке или монарху. Пепел рыцарей и их оруженосцев чаше всего покрывает поля Войны Князей, становясь добычей утреннего ветерка. Но есть и такие рыцари-новообращенные, которые остаются в выигрыше. Многие получают во владение обширные земли, захваченные во время войны, и становятся силой, с которой приходится считаться. Рыцари мало перед чем испытывают страх. Большинство из них слишком молодо, чтобы бояться вечности, поэтому они с бесшабашной смелостью бросаются в самую гущу схватки. Если Европа принадлежит владыкам и князьям, то на поле боя правят рыцари.

Низкие кланы

Феодальный lex talionis объявляет все Низкие Кланы подлым сословием. Хотя отдельные их представители получают теплый прием при дворах, их выводки едва ли могут рассчитывать на такое же обхождение, как какой-нибудь Ласомбра или Вентру. Вампир с неблагородной кровью может войти в ряды знати, но для этого ему придется приложить вдвое больше усилий, чем выходцам из Высоких Кланов, и в результате его положение все равно будет вызывать недоумение и сомнения. Намного чаще вампиры подлого происхождения занимают различные придворные должности, не получая при этом сопутствующего дворянского звания. При дворах все чаще и чаще встречаются мистики Малкавианы, сержанты Гангрелы, шпионы Носферату и волшебники Тремеры, но редко кто из них удостаивается за свои заслуги хотя бы посвящения в рыцари.

Но Война Князей постепенно размывает границы, разделяющие Высокие и Низкие Кланы. В последние годы многие Каиниты из Низких Кланов выходят на поля сражений под знаменами князей и владык, рассчитывая таким образом получить некоторые преимущества. С каждой битвой их положение становится все выше, и некоторые из них даже получают в награду владения. И, конечно же, есть несколько могущественных вампиров подлой крови, которые просто захватили владения и сумели защитить их, получив титул князя в обход всяких высокородных идиотов.

Присяга

В основе феодального lex talionis лежит присяга, своеобразная сеть клятв и союзов, которая связывает большинство дворов Европы с их владыками, а через них и с монархами, являющимися истинными правителями Темного Средневековья. Все, от рыцарей и до монархов, соединены системой клятв и обетов, которая лежит в основе социальных связей и правительственных структур, существующих при вампирских дворах. Если один Каинит признает другого своим сеньором, он приносит присягу, в обмен рассчитывая на защиту и поддержку. Феодальный lex talionis поощряет вассальные узы, охватывающие все слои ночной аристократии.

Принося присягу, вассал, будь он рыцарь, князь или владыка, предлагает своему сеньору поддержку и верность, как в политических, так и в военных вопросах. Вассал также клянется никогда не нападать на своего сеньора, хотя в неразберихе Войны Князей это обещание выполняется не всегда. В свою очередь, сеньор обычно – но не всегда – дарует вассалу владение, которым тот может править как пожелает. Размер феода зависит от ранга и положения вассала: рыцарям обычно передаются таверны или небольшие пригороды, баронам – крупные имения или право на какую-нибудь гильдию. Наконец, сеньор клянется защищать вассала на поле боя и при дворе. Традиции Каина способствуют тому, что присяга обретает силу закона, тем самым поддерживая всю феодальную систему. Традиции Владения, Потомства и Уничтожения укрепляют власть сеньора.

Они позволяют защищать вассала и награждать его владениями и прочими привилегиями (например, правом на создание потомка) в обмен на верность. Одновременно они позволяют карать тех, кто преступил закон и клятву.

Рыцарь, находящийся на самой нижней ступеньке феодальной иерархии, клянется защищать сеньора (обычно князя, но это может быть и барон, и даже владыка) и поддерживать все его начинания, выполняя обязанности посланца или сражаясь на поле боя. В ответ на это князь (барон или владыка) дарует рыцарю владение и все связанные с ним привилегии, а также обещает защищать своего вассала. Большинство князей требует выплачивать им оброк, как правило – долю от приносимых владением доходов, или, в случае войны, прислать в войско князя отряд вампиров или гулей.

Занимающие следующую ступеньку князья склоняются перед владыками и монархами, но на них присяга налагает меньше ограничений. Многие князья владеют феодами потому, что эти земли были дарованы им, – или потому, что выплачивают владыке дань, чтобы тот не напал на них и не отнял владение. Но все равно немалое число князей считает себя независимыми и объединяется с владыками только тогда, когда надо дать совместный отпор общим врагам. Соперник князя, вставшего под знамена владыки или монарха, дважды подумает, прежде чем затевать войну, по крайней мере, без поддержки собственного владыки. С другой стороны, владыка вынужден помогать своим вассальным князьям, чтобы сохранить собственное владение. Вместе с тем феодальный lex talionis предусматривает систему, которая позволяет владыке (или монарху) узурпировать власть, насадив собственных князей или заставив (силой, подкупом и пр.) вассалов своего соперника принести себе клятву верности.

Дороги

Полномочия королей и власть Церкви зачастую бывали тесно переплетены, создавая сложную систему, которая в XIII веке находилась в хрупком равновесии, и дворы ночной аристократии не были исключением из правила. Вопросы веры (в Господа Всевышнего или учение дорог) не считались пустяковыми или отвлеченными, и на сообщество Каинитов они оказывали ничуть не меньшее влияние, чем на дворы смертных властителей. Для средневекового сознания большинства Каинитов дороги были не только способом совладать с темными позывами своей природы, но и мерой достоинства вампира. К тем, кто стойко шел по выбранной дороге, относились с уважением, считая такое благочестие признаком благородства души и тела, которым бывает отмечен достойный предводитель. Грешники же, с другой стороны, были ничем не лучше демонов, и князь или владыка, не сумевший продвинуться по дороге, часто скатывался в тиранию и правил за счет насилия и страха. Дороги, как и Римская церковь, – сами по себе сила. Хотя по упорядоченности им далеко до Церкви, все же дороги являются частью феодального lex talionis.

Распространение дорог в сообществе Каинитов отражает распространение христианства. Большинство дорог, возникших как мелкие секты еще до подъема Рима, в XIII веке превратились в псевдорелигии со своими ритуалами, службами и духовенством. Хотя не все дороги развивались одинаково, религиозная атмосфера той эпохи предполагает, что у каждой из них есть как духовные, так и политические аспекты. Если темная аристократия правит ночью, то дороги претендуют на власть над душами и Зверем всех Каинитов, и в этом источник их политического влияния. Даже такие дороги, как почти полностью аполитичная *Via Bestiae*, дают власть, которую можно противопоставить официальному правлению князей и владык. Все Каиниты приносят двойную клятву верности – своему сеньору и выбранной дороге. Первый защищает вампиров от врагов, вторая – от их собственного Зверя.

Многие князья, как и их смертные собратья, которые возлагают надежду на Церковь, пользуются дорогами для того, чтобы придать законность своим притязаниям на трон. Большинство устраивает сложные церемонии коронации, подтверждающие их право на власть, которая, таким образом, основывается не только на владениях и установках lex talionis, но и на благословении дорог. В других случаях князья и владыки заигрывают с дорогами и духовенством ради поддержки, которую могут оказать их последователи. Результатом всего этого стало медленное, но уверенное превращение дорог в политические институты. По мере того как князья и владыки обращаются к дорогам за поддержкой, предлагая в обмен владения и прочие привилегии, проповедующие дороги

священники приобретают все большее уважение и влияние, становясь советниками или даже беря на себя функции феодалов.

Пепельное духовенство

Свое название пепельное духовенство получило по блеклому цвету одежд, которые носили французские последователи Дороги Небес в начале 1100-х годов. Постепенно так стали называть всех Каинитов, официально признанных учителями и наставниками в дорогах. В феодальной системе они играют ту же роль, что и смертные священники, епископы и архиепископы: уравновешивают власть князей и прочих правителей. Многие из них объявляют паству своей собственностью, совсем как князья, которые жаждут полной власти над подданными. Разница между ними в том, что пепельные священники не требуют клятв верности, но утверждают, что все, кто следует по дороге, отдают себя во власть духовенству и, следовательно, принадлежат ему.

В XI и XII веках некоторые дороги (точнее, Дорога Небес и Дорога Королей) приобрели черты упорядоченной религии. Число пепельных священников увеличилось, они начали отходить от бурно развивающихся феодальных отношений. Со временем некоторые старейшины и князья стали называться епископами и архиепископами – из благочестия или же для того, чтобы уравновесить растущее влияние владык и монархов. Особенно заметным это явление стало в начале XIII века, когда находчивые и независимые старейшины отказались склоняться перед правителями. Они воспользовались дорогами и их последователями, чтобы обрести влияние и власть, тем самым повторив раскол между смертными королями и Папами.

У пепельных священников непростая роль. Они – духовные наставники и мистики, которым открыты все тайны дорог и мудрость Каина. Одновременно с этим они – политическая сила, оказывающая поддержку тем князьям и владыкам, которые обещают обеспечить им (или, в некоторых случаях, их дорогам) большее почтение и влияние. Поддержки пепельного священника может быть достаточно для того, чтобы князь – или его соперник – одержал победу в споре о владении. Пепельные священники могут даже свергнуть князя, указав, что грехи, которые тот совершил вопреки учению их дороги, нарушают завет Каина. Такое обвинение может самым серьезным образом опорочить князя и лишить его репутации и влияния. Мало кто из князей решается преследовать священников и их паству, опасаясь, что одного этого будет достаточно, чтобы пасть жертвой переворота или оказаться во власти врага. Впрочем, отсюда не следует, что все священники одной дороги едины в своих действиях. Разногласия и интриги среди духовенства случаются так же часто, как и среди аристократов ночи. Эти раздоры не позволяют пепельному священничеству обрести слишком большую власть. К тому же умные князья редко допускают усиление одной дороги в своих владениях. Они привечают последователей всех дорог, кто только оказывается поблизости, вынуждая тех бороться между собой за влияние, полученное по милости князя.

Секты

Хотя ночи Средневековья опутаны сетями феодальных отношений, не все вампиры согласны принять покровительство владык и князей. Сообщество Каинитов, вопреки видимости, всегда было раздробленным, поделенным на секты и семьи. В тени дворов существует кучка других объединений. Некоторые из них – всего лишь тайные общества, другие же способны на равных соперничать с князьями и владыками той эпохи.

Инконню

Когда пал Рим, многие старые и могущественные Каиниты просто исчезли, растворившись в тенях, и с тех пор о них никто не слышал. Эти скрытные, подверженные меланхолии вампиры образовали Инконню. В отличие от монархов, многие из членов Инконню предпочитают полную безвестность. Говорят, что они обитают под древними городами, откуда наблюдают за младшими собратьями, совершающими те же ошибки, что они сами допускали во времена Рима. Некоторые из них пытаются помогать и наставлять сородичей, другие же одержимы местью и гордыней и хотят лишь одного: увидеть, что все Каиниты страдают точно так же, как сами они страдали при крушении Рима. Ходят слухи, что Инконню сыграло свою роль в падении Константинополя. Если слухи соответствуют истине, то секта едва ли сумеет обрести прощение за это преступление. С начала XIII века Инконню придерживается принципа невмешательства, ограничиваясь рассылкой шпионов и послов (наблюдателей, как их называют), которые следят за князьями и владыками. Когда разразилась Война Князей, Инконню также приложило немало усилий по сохранению знаний Каинитов, не желая, чтобы древние драгоценные рукописи погибли в пламени.

Большинство князей и монархов считают Инконню выдумкой – суеверными байками о древних "страшилах". Но, оставшись в одиночестве, те, кто помнит Рим, вспоминают и могущественных владык тех ночей и ни в коем случае не хотят тревожить спящего дракона по имени Инконню.

Орден Горького праха

Рыцари-вампиры Ордена горького праха стремятся к искуплению, которое отверг Каин, и посвящают свои не-жизни Свету Господа. Происхождение ордена окутано тайной, но сейчас он действует на территории Европы и в Святой Земле. Он выполняет наказ, якобы полученный от самого Христа. Большинство членов ордена верят, что их обязанность – защищать и охранять святые реликвии, это вещественное доказательство существования Бога, от жадных рук прочих Каинитов и смертных. Об Ордене ходит немало историй. В некоторых из них утверждается, что рыцари ездят верхом на жеребцах-гулях и во имя Господа сражаются с адскими силами, или что члены ордена причастились крови Христовой и теперь не испытывают причиняемых Зверем мук.

Насколько это правда, знают только сами рыцари Горького праха, но мало кто из них готов поделиться секретами с чужаками.

Но Орден уже пережил эпоху расцвета. Внутренние интриги и внешние враги в значительной мере подорвали его влияние. Из-за крестовых походов и вампирских междоусобиц Орден утратил многие владения в Святой Земле – вместе с их реликвиями. Даже в Европе рыцарям пришлось перейти от наступления к обороне. Хотя в прошлом в Лангедоке и Иберии Орден был силой, с которой приходилось считаться, после альбигойского крестового похода и Реконкист многие орденские укрепления лежат в руинах. В целости и сохранности осталась только их штаб-квартира - скрытый ото всех Озерный Замок в Шотландии, - но никто не знает, сколько ему еще осталось стоять. И все же, несмотря на все эти досадные помехи, рыцари Ордена верно исполняют свой долг и без устали разыскивают тех, кто достоин Божьего прощения.

Хотя слава Ордена клонится к закату, рыцари все равно следуют данному им наказу. По всей Европе, от Прованса и до Северной Германии, рыцари Грааля ищут утраченные реликвии, идя по следу слухов и легенд к темным сторонам известного мира. Говорят, что рыцарь Грааля за один год видит больше земель, чем старейшины за века существования. Однако же рыцари Ордена, которым приходится общаться с дворами крови, князьями и владыками, едва ли могут избежать вовлечения в Войну Князей. В этой битве они обречены на поражение. Многие князья и владыки сумели вовлечь рыцарей Грааля в свои сражения, посулив в обмен реликвии.

Фуроры

Ночи меняются. Каиниты все дальше и дальше уходят в тень, и молодежь задыхается под гнетом стариков. Там, где существует власть, сосредоточенная в руках владык и князей, всегда найдутся недовольные ею изгои. Каиниты таких парий называют Фурорами. Большинство Фуроров, будь то разбойники, бандиты или мятежники, отказываются склоняться перед устаревшими Традициями Каина и властью старейшин. Для них не-жизнь – это дар, освобождающий от тягот смертного существования. Добровольное рабство, хоть у собственного сира, хоть у князя, для них - непростительный грех.

Неуправляемые, свободные духом Фуроры становятся все смелее. Рост городов и возникновение среднего класса ремесленников и купцов позволило им создать собственные королевства под носом у владык и князей, которые не пожелали пачкать руки, возясь с мастеровыми, актерами и рабочими. Неудивительно, что ряды Фуроров быстро растут за счет неонатов из Высоких и Низких кланов, которые устали от притеснений со стороны сиров и князей.

У Фуроров могут быть общие принципы и мечты, но они не более едины, чем дворы крови. Более того, каждую ночь они вынуждены бороться за существование. Многие из них живут как изгои, образуя целые колонии вдали от пристального внимания князей и их шерифов. Другие скрываются в городах, с помощью гильдий маскируя свои перемещения и цели.

В последние несколько десятилетий убежищем для Фуроров стал портовый город Марсель, что причиняет немало беспокойства Сен-Регису, князю из клана Тореадоров. По мере того, как в город стекается все больше Фуроров, противостояние перерастает в открытую вражду. Но Сен-Регис в этой войне терпит поражение, поскольку из-за альбигойского крестового похода он отрезан от Дворов Любви и Парижа. Многие Фуроры лелеют надежду на то, что Марсель станет свободным городом еще до конца десятилетия.

Прометеанцы

Прометеанцы помнят Карфаген и хотят воссоздать его. Назвавшись в честь Прометея, который бросил вызов богам и подарил людям огонь, Огненосцы, как их еще называют, хотят просвещения и для Каинитов, и для смертных. Они мечтают войти в новый век, когда Дети Каина и Дети Сифа будут жить все вместе. Недостижимое видение Нового Карфагена объединяет этих мечтателей и идеалистов, разделяющих общие цели. Секта принимает Каинитов из всех слоев общества, от князей и владык до выходцев из Низких кланов. Как и Фуроры, Огненосцы надеются начать изменения с самого низа, поэтому основное их внимание сосредоточено на молодых Каинитах и смертных, принадлежащих к процветающему среднему классу, а не на князьях и старейшинах. Прометеанцы организованы лучше, чем Фуроры, и обладают влиянием на складывающуюся прослойку городских преступников, а также на купцов и членов гильдий.

Каинитская ересь

Каинитская ересь, внушающая страх и отвращение, подобна грязному пятну на ночах XIII века. Ересь, которая разбавила ложью и каинитскими преданиями учение гностиков и ранних христиан, своими корнями уходит в первые века после рождества Христова. С тех пор число ее приверженцев, привлеченных нечестивым учением, посулами и обманными уловками (не говоря уже о проповедях), сильно выросло, и Ересь сумела запустить свои щупальца не только в Церковь, но и во многие королевские дворы Европы.

Во главе Ереси стоит Алая Курия[1], группа наиболее влиятельных жрецов секты. Именно Алая Курия устанавливает догмы Ереси и пытается управлять ее распространением – занятие почти безрезультатное из-за присущей секте раздробленности. Курия заявляет, что Каин на самом деле был любимцем Бога и что его метка – это знак Божьей милости, а не проклятие. Все Каиниты, которых также коснулась рука Господа, подобны ангелам, а значит, сами являются божьими созданиями, истинными пророками и мессиями. С самых первых ночей своего существования Ересь стремилась воздействовать на католическое духовенство и проникала в его ряды, попутно обретая немалую власть и богатство. Ростки ереси вплелись и в учение Дороги Небес, из-за чего некоторые благочестивые Каиниты свернули на более опасный путь, ведущий во тьму и проклятие. В свою очередь, выдающиеся последователи Дороги Небес приложили немало усилий к тому, чтобы с корнем вырвать Ересь.

Более насущным вопросом для секты оказалась вера в то, что 1239 год станет годом наступления Геенны. Многие из еретиков, как смертные, так и Каиниты, усердно готовятся к этому событию, убежденные, что Каин вернется еще до конца десятилетия, чтобы вершить свой суд.

История крови

Мой дорогой Дракон,

"К чему же это приведет?"

Ты задал мне этот вопрос много ночей назад, когда еще стоял Константинополь. Простой вопрос, на который у меня нет ответа. И с тех пор твои слова преследуют меня, наполняя мои ночи неопределенностью. Но чего еще могла я ожидать от непостижимого Дракона, призрака Византии, непослушного отпрыска Цимисха и наследника Мечты, которой был Константинополь? Где ты был в ту ночь, двадцать шесть лет назад, когда город сгорел дотла? Смотрел ли ты, как обращается в пепел твой возлюбленный патриарх Михаил? Что стало с твоим потомком Гесу, святым во имя Каина? Спас ли ты его или же обрек на вечную тьму? Что с твоими монастырями и книгами?

Ты спрашивал, чему все это приведет? Позволь мне задать другой вопрос: с чего все началось? Что за жестокая рука управляет нашей судьбой, вынуждая нас плыть по морю крови и пепла? Я наконец поняла, что ты спрашивал не о будущем, но о прошлом, прошлом, которое словно цепями опутало наше племя и обрекло нас на бесконечное повторение одних и тех же ошибок.

Вступление

Наша история – это история городов. Тебе никогда не приходило в голову, что мы отмечаем время периодами расцвета и упадка больших городов? Сначала был Енох, наша колыбель и место появления кланов. Потом – Второй Город и вражда, которая уничтожила его. Могущественный Рим и его угасание. Разоренный и засыпанный солью Карфаген, память о котором преследует нас до сих пор, и совсем недавно – Константинополь. Все ушло, обратилось в прах, остались только воспоминания, которые храним мы, проклятое племя. Почему нас так сильно тянет в города и почему наши мистики – как ты, и даже сам Каин, - уходят из них?

И еще одно замечание, прежде чем я продолжу свой трактат: я говорю о "нашей" истории, используя множественное число, хотя сама я никогда не бывала во Втором Городе и не ходила по улицам Рима в дни его расцвета. Я поступаю так потому, что уверена: принимая Объятие, мы наследуем не только кровь, и я уверена, что ты, с твоей изменчивой природой, согласишься со мной. Наше племя подобно гидре – у него много голов (кланов) и много прожорливых глоток (со-

[1] Crimson Curia.

братьев), но лишь одно тело – Каин. Есть лишь одно начало и один конец. Все остальное не имеет значения.

Корни

О Первом Городе, создании наших прародителей и об очистительном потопе, смывшем Енох, и без меня сказано достаточно. Наследие Первых Ночей досталось нам. И нам от него не избавиться. Когда в Енохе мы возомнили себя богами и без ограничений давали Становление, это не сделало нас проклятыми в глазах Каина или Господа. Мы и без того были прокляты, прокляты самим нашим существованием и будущим, написанным кровью. Дело в том, что Енох был первым из наших деяний, и после того, как схлынули воды Потопа, мы изо всех сил старались воссоздать его из нарушенных обещаний и воспоминаний, но всегда только разрушали то, что нам удалось построить. Енох – это память, всего лишь память, которая вынуждает нас уничтожать все, что мы создаем, память, которая не дает нам забыть о том, что мы губим все, к чему прикасаемся. Это память о Енохе – земле обетованной нашего племени – направляет нас на темный путь. Поэтому Каин отвернулся от Еноха, когда на землю обрушился дождь, и поэтому он покинул нас.

Наша история начинается не с Еноха, а со Второго Города. В Енохе у нашего племени не было выбора. Те, кто принадлежал ко второму и третьему поколению, просто следовали за Каином. Но после Потопа мы смогли выбирать. Когда отступили воды, Патриархи получили возможность скрыться в темных уголках мира, чтобы дождаться последней ночи. Некоторые из них так и сделали. Другие пожелали создать империю, достойную их славы, и возвели Второй Город. Подобно Еноху, Второй Город с самого начала был обречен. На этот раз кара пришла не от Господа, и даже не от Каина, но была вызвана ревностью и мстительностью самих Патриархов. К тому времени Второй Город кишел нашими сородичами, кланы были тучны и исполнены гордыни и не желали знать пределов своим бесчинствам. Однако же до меня доходили слухи, что ты сам можешь помнить те времена, поэтому я буду притворяться, будто знаю, на что был похож город. Мне известно лишь, что между кланами начались раздоры, и яд этот поразил многих.

Я молюсь о том, чтобы мы никогда не узнали, что же именно привело к войне, но сначала Патриархи убили собственных сиров, а затем схлестнулись друг с другом, из-за чего от Второго города остались лишь руины. Говорят, что Каин в последний раз вернулся на развалины и проклял их всех. Но Патриархам этого было мало. Они обвинили друг друга в разрушении Второго Города и поклялись, что настанет ночь, когда свершится их месть. Так началась Война Веков.

Великий Исход и первые империи

Вскоре после падения Второго Города многие из нашего племени разбрелись по всей земле. С тех пор мало что было слышно о Патриархах, но теперь их влияние распространялось через их выводки (постепенно превратившиеся в кланы), которые удалось втянуть в эту незримую пантомиму, известную как Война Веков. Но тогда мир был не таким, как сейчас, и Детей Каина разделили широкие проливы. Наши собратья странствовали по землям, которые позже назовут Вавилоном, Британией или Египтом, а также и за их пределами. Мир был молод, и в сотне мест вырастали сотни Енохов. Со временем все они пали, один за другим.

Где бы ни селились наши сородичи, за ними всюду следовали раздоры и ссоры. Соперники-Каиниты могли втравить целые империи в войну со своими старыми врагами, ни на мгновение не задумавшись о гибнущих смертных или разрушающихся цивилизациях. Хотя стадо не нуждалось ни в чьей помощи, чтобы начать войну, все же слишком часто наши собратья подстрекали царства к сражениям – мы и сейчас так поступаем. Часто после того, как заканчивалась битва и на землю опускалась ночь, на поле боя выходили Каиниты. Они питались от умирающих и мертвых, а затем продолжали сражение с яростью и дикостью, которым не было равных. Схватка могучих титанов сотрясала землю и сводила с небес ураганы.

Но когда смертных стало больше и они начали заселять новые земли, нам пришлось скрываться, чтобы защититься от фанатичных людей и от наших врагов-Каинитов. Нас было мало, но наша вражда и наша мстительность были сильны. Мы перестали править у всех на виду и ушли в тень, где и обнаружили, что так нам открылось большее пространство для маневра. Так мы обосновались в Греции, следи племен Европы, в Персии и даже проникли в неизведанные земли

Востока. Воспоминания о Енохе и Втором Городе стали легендами, и мы повторили прежние ошибки. Каждый новый город привлекал к себе сородичей – и нигде это не имело таких сокрушительных последствий, как в Вечном Городе, Риме.

Что за чудесным местом был Рим! Не эти трущобы в окружении развалин, которые существуют в наши ночи, но величественный город колонн и храмов, чей запутанный лабиринт улиц манил и притягивал нас, словно волшебный магнит. Первыми пришли Вентру и Ласомбра, потом – Малкавианы и Тореадоры, и все они по очереди нашептывали в уши Сената и цезарей. Нас становилось все больше. Никогда более, даже в Константинополе, в одном городе не собиралось такое огромное число собратьев. Мы обитали в катакомбах, в храмах на холмах и на роскошных виллах, рядом с которыми современные замки и городские дома кажутся убогими лачугами. И как же обилен был поток крови!

Рабы умирали под тяжкой ношей, и никто, казалось, не замечал этого. Во тьме ночи в Колизее устраивались кровавые пиршества, и не мы были их хозяевами, хотя многие наши собратья охотно участвовали в этих празднествах. Мы лишь плыли на волне человеческих безумств, заставляя ее вздыматься все выше и выше. Но в ранние ночи Рима все еще была надежда. Быть может, Риму, этому Вечному Городу, как назвал его один смертный поэт, суждено было стать той твердыней, которая переживет все наши войны и уцелеет до Последних ночей. Многие верили в это, в том числе, насколько я могу судить, и твои товарищи, Михаил и Антоний. Но снова наша ненависть и зависть привели к тому, что словам этим не дано было сбыться. Сколько еще раз придется нам повторить предательство Второго Города?

Карфаген

Карфаген. Это слово до сих пор находит отклик в наших сердцах, даже у тех из нас, кто еще не родился в те времена, когда римские легионы промаршировали по руинам города. Карфаген. Эти буквы словно хранят в себе память о криках тех, кто лежит в торпоре под его развалинами, ставшими свидетелями величайшего безрассудства и гордыни Каинитов. До сих пор мы спорим из-за событий, произошедших более тысячи лет назад. Воспоминания о них и в наше время причиняют боль тем, кто уцелел в те ужасные ночи.

Карфаген. Проклятый город. Я слышала, что Бруха завладели им, укрывшись в тени римлян. Они создали могущественную империю, которая отправляла торговые корабли во все концы Средиземноморья, когда Рим переживал упадок. Однако же этого оскорбления оказалось недостаточно для того, чтобы обречь город на уничтожение. Наоборот, Бруха и все прочие, кто стекался к стенам Карфагена, правили там, как сам Каин правил в Енохе. Они не скрывались и не скользили по улицам подобно призракам. Нет, они правили открыто, требуя кровавых подношений от смертных, которые охотно отдавали витэ в обмен на защиту. Карфаген часто называли новым Енохом, и это возмутило римских Вентру и Малкавианов. По ночам в Сенате звучали обвинения в святотатстве, на смену которым очень скоро пришли слова Carthago delenda est *– Карфаген должен быть разрушен. И тогда были созваны легионы и разразилась первая крупная война между сородичами. Рим и Карфаген, Вентру и Бруха воевали почти пятьдесят лет. В конце концов победил Рим. Я едва могу представить себе, что испытывали те, кто наблюдал за этим ужасным побоищем. Но, возможно, ты все видел сам: как легионы шли через Карфаген, ведомые военачальниками Вентру и Малкавианами (и, если верить слухам, несколькими Гангрелами). Все живое было уничтожено и, как говорят, Вентру приказали легионерам по утру засыпать землю солью, чтобы навеки погрузить в торпор сотни наших собратьев.*

Но Рим заплатил за победу немалую цену. Когда победоносные легионы вернулись домой, надежда словно навсегда покинула город. Его магия больше не очаровывала нас. Теперь Рим напоминал нам о наложенной на нас страшной печати и о судьбе, которая неизбежно ждала нас всех. Кое-кто отвернулся от Рима и ушел прочь, как сделал ты и твои возлюбленные – Тореадор Михаил и Вентру Антоний. Но гораздо большее число собратьев решило остаться, устрашившись неведомого мира, который поджидал их за стенами Рима. Хотя после падения Карфагена Римская империя и сам город просуществовали еще несколько веков, его волшебство исчезло, оставив после себя лишь горечь да мелочные интриги. Для нашего племени Рим умер, но многие отказывались признать эту истину до тех пор, пока не наступила Долгая Ночь.

Долгая Ночь

Когда орды варваров обрушились на Рим, на наше племя снизошел покой. Потерянные и сломленные, мы снова рассеялись по миру. Кто-то вернулся в пески Леванта, другие отправились в дикие земли Европы. Рим погрузился в молчание, его древние владыки-Каиниты погибли, впали в торпор или же затаились. Те, кто был моложе, покинули Рим, чтобы создать свои собственные королевства, оставляя за спиной лишь руины. Не прошло и ста лет, как они стали владыками так называемой Долгой Ночи. Каиниты процветали по земле, погруженной во мрак. Даже юнцы, чей возраст измерялся в десятилетиях, стали чем-то вроде королей и вождей и правили владениями, из которых наблюдали за возвышением королевств Англии, Франции и Кастилии.

Для нас то время было эпохой процветания, тем, кто ходил под покровом Долгой Ночи, казалось, что она будет длиться вечно. Расстояния от одного владения до другого были слишком велики, и Каиниты начали собираться при дворах - не из необходимости, но ради общества. Война Веков продолжалась и в это спокойное время, но она утратила большую часть своей силы, что позволило многим Каинитам основать новые королевства, которые, впрочем, не могли сравниться с Римом. Некоторые из них исчезли, другие разрослись, засияв в ночи драгоценными камнями – сейчас я говорю о твоем городе, о Константинополе, этой Мечте, созданной искусством Тореадора, практичностью Вентру и видением Цимисха. Почти тысячу лет твой город противостоял раздорам, которые смели с лица земли многие из наших королевств. Даже после смерти Антония город-Мечта очаровывал всех, кто ступал на его мощеные улицы. Возможно, Константинополь был для нас подобием рая, лучшим, что могло у нас быть, – а теперь и он исчез. Оболочка осталась, но, как и в Риме, ушла суть. Впрочем, прежде чем переходить к тому ужасному крестовому походу, который разрушил твою Мечту, стоит упомянуть кое о чем еще.

Осколки ночи

Покой Долгой Ночи был, если подумать, всего лишь видимостью. Наше племя процветало, поскольку Европа была погружена во мрак и мало кто осмеливался отдалиться от своего владения, а не потому, что мы наконец научились мирно сосуществовать. Что ж, в этом случае не стоит удивляться тому, что ото сна нас пробудило стадо. Прямо у нас под носом Церковь копила силы и наконец призвала к крестовым походам, чтобы освободить Святую Землю от язычников и созданий ночи. К нашему удивлению, верующие (и введенные в заблуждение) толпами хлынули в Средиземноморье. Они утопили Иерусалим в крови, но мы упорно не обращали внимания на знамения. В той священной земле битва следовала за битвой, и каждый раз древние ворочались во сне – в том числе и Патриархи, если верить некоторым рассказам. Многие Старцы покинули Святую Землю и расселились по Европе, охотно разминая давно затекшие конечности. И они были не единственными переселенцами. Крестовые походы вызвали гнев в наших собратьях мусульманской веры, и обжигающе-красная ненависть снова расколола племя Каина.

Но мы все так же были слепы. У нас были наши города и королевства, мы наслаждались культурой смертных и чувствовали себя совсем неплохо. Мы стали самодовольными и утратили осмотрительность, но мы все слышали последний крик Саулота, когда сам Тремер, тогда еще смертный маг, выпил его кровь, уничтожив одного из лучших наших собратьев. Со времен отцеубийства, совершенного Бруха в дни Второго Города, никто из Тринадцати не встречал Окончательную Смерть, отдавая свою кровь убийце, но на этот раз преступление было еще более ужасным. Это была не семейная ссора, но узурпация, похищение крови, которая затем перешла к чужаку. Насколько же слепы мы были, не замечая всех этих знаков, и насколько безрассудны, не желая знать о возвышении Тремеров и молча наблюдая за тем, как гибнет один из лучших? Мне известно, что твои сородичи Цимисхи сражались с Тремерами с тех самых пор, как Узурпаторы вступили в ночь, но не ради того, чтобы отомстить за Саулота. Гордость и зависть – вот что ведет их. После поглощения Саулота и падения клана Салюбри только полный дурак мог не заметить, что Долгая Ночь подошла к концу.

Настоящее

И все же покров Долгой Ночи окончательно спал только после того, как были произнесены слова "Константинополь горит". На смену ему пришел век неопределенности. Наше племя могло

бы принять на себя вину за падение Константинополя, снова вспомнив о древней зависти, но дело в том, что к разрушению города мы не имеем почти никакого отношения. Второй Рим сожгли смертные. Мы же могли лишь беспомощно смотреть на то, как падает пепел. Когда стихли пожары, появился новый мир, в котором ночь больше не была нам помощницей.

Стадо отхватывает от ночи все новые и новые куски, оттесняя нас в тень. Церковь, сильная и единая, знает о нас и посылает за нами охотников с факелами. Города переполнены, и закон владения все чаще попирается Каинитами, жаждущими крови. Впервые пришло время слабой крови, и среди нас появились Каиниты, отдаленные от Каина на двенадцать колен. Подобно смертным – как часто мы подражаем их обычаям, их культуре и их войнам! – наши князья сражаются за владения, развязывая ужасные побоища, которые напоминают о разрушении Карфагена. Наши старейшины скрываются в страхе перед порождениями этого дикого века. Для новообращенных и служителей этой эпохи Карфаген, Второй Город и даже Рим – лишь легенды. Ночь им кажется бесконечностью, от которой каждый норовит урвать кусок. Всюду царит вражда. Князь выступает против князя, сир предает детей, дитя жертвует сиром. Время нашего господства близится к концу.

Эта эпоха войдет в историю как Война Князей – последняя преграда, отделяющая нас от неопределенного будущего.

К чему же это приведет..?

Констанция из Эрджияса,
Дитя Иафета,
Дитя Каппадокия.

Война Князей

В конце концов затишье Долгой Ночи было нарушено и уступило место эпохе раздоров и междоусобиц, когда и молодежь, и старики одинаково выходили на поле боя. По всей Европе и в Святой Земле велась Война Князей. Владыки созывали своих вассалов и вступали в бой друг с другом, чтобы добиться власти, завоевать новые земли или положить конец старым спорам.

По сути своей Война Князей – это напряженное противостояние нескольких могущественных и деятельных Старцев, так называемых монархов Темного Средневековья. Конфликт получил свое название благодаря князьям, которые вели большинство битв, и княжеств, которые были основным трофеем в этой войне. В отличие от владык и монархов, которым они присягнули на верность, князья управляют отдельными владениями. Эти земли можно отнять силой оружия, присвоить в результате интриг, наконец, их владелец может перейти на службу к другому владыке, не устояв перед посулами и угрозами. В разразившейся войне именно князья больше всех теряют – и больше всех выигрывают, поэтому это их война.

Как и в истории со Вторым Городом, Карфагеном и Константинополем, Война Князей уже вышла за установленные ей пределы. То, что должно было стать разбирательством из-за статуса между монархами, превратилось в нескончаемую вражду и соперничество. Заговорщики и рыцари движутся от феода к феоду, повсюду беря все, что только могут. Даже самые консервативные из Каинитов вынуждены реагировать на происходящее, или отступая в тень, или нанося предупреждающие удары, чтобы уберечься от нападения. Впавшие в самодовольство вампиры горят на кострах, а храбрые захватывают все, на что только хватает сил.

Первопричины

Как и любая буря, Война Князей вызрела задолго до того, как трубадуры дали ей политическое название. Она была вызвана не каким-нибудь одним происшествием, а целой чередой событий, которые постепенно раздули пламя вражды в огромный пожар, пожирающий земли Европы и Леванта. Многие из предшествующих войне стычек в свое время казались не стоящими внимания. Так, отказ французских Тореадоров поддерживать Великой Двор Парижа выглядел как очередная вампирская интрига, ничем не отличающаяся от остальных. Но внезапное ослабление князя Александра из клана Вентру вызвало шевеление среди тех, кого он до этого держал в узде. В Священной Римской Империи представители великого владыки Хардештадта почувствовали свободу и возобновили продвижение на восток. Это привело к усилению вражды между германскими Вентру

и обитавшими на восточных землях Цимисхами, из-за чего в Венгрии воцарился хаос, позволивший Тремерам с их магией крови увеличить свое могущество и стать силой, с которой приходится считаться. Такое нагромождение вроде бы не связанных между собой событий раз за разом повторялось на протяжении XI и XII веков.

Но из всех причин, приведших к Войне Князей, ни одна не может сравниться по значимости с убийством Саулота. Маг Тремер почти в одиночку изменил весь мир Каинитов, нанеся ему сильный, смертоносный удар, заставивший заворочаться даже погруженных в сон Патриархов. За все века хитростей и интриг ни один Патриарх не становился жертвой такого противника. Поглощение Саулота вызвало смятение, которое волнами разошлось по всем дворам Каинитов и до сих пор не улеглось.

Едва ли можно назвать совпадением то, что вскоре после возвышения Тремеров вновь проявили себя монархи – могущественные Старцы, восставшие из торпора и снова алчущие власти. Разумеется, некоторые из них проявляли себя и на протяжении всей Долгой Ночи. Михаил из клана Тореадоров, которого называли патриархом Константинополя, правил золотым городом вопреки усиливающемуся религиозному фанатизму, а Монтано Сицилийский на протяжении бессчетных веков заботился о своем впавшем в спячку сире, Патриархе Ласомбра. Но в XI веке некоторые их сверстники по крови пробудились ото сна или прервали свои раздумья, чтобы принять более деятельное участие в событиях европейского Темного Средневековья. В каждом таком случае события в мире смертных накладывались на вампирские игры, вынуждая Старцев действовать.

Древний Вентру Митра спал где-то в Британии еще со времен Рима, но пробудился вскоре после норманнского завоевания в 1066 году. Он восстал, чтобы стать князем Лондона и собрать под свои знамена Вентру Англии и Франции. Вскоре после того, как Первый крестовый поход закончился завоеванием Иерусалима в 1096 году, калиф Джамаль, Ассамит из касты воинов, воспрянул к жизни и созвал свой клан, чтобы дать отпор французским вампирам, пришедшим вместе с крестоносцами. Возможно, в ответ на его действия Монтано начал оказывать скрытое влияние на своих соклановцев-христиан в Иберии, подталкивая их к продолжению Теневой Реконкисты, которая должна была изгнать вампиров-мусульман с полуострова. В Германии великий владыка Вентру Хардештадт направлял свои силы на восток, в родные земли Цимисхов, а также удерживал владения по всей Священной Римской Империи. На западе матриарх Тореадоров Салианна, возможно, опасаясь влияния могущественных Вентру Англии и Германии, отказала в привычной поддержке Вентру Александру, князю Парижа. Прочие Старцы разыгрывают свои сложные партии в тени, в том числе Иафет Каппадокиец (хранитель своего сира) и великий Изверг Йорак, верховный жрец Собора Плоти Цимисхов. Эти монархи, обладающие хитростью, умением убеждать и обаянием, объединили неорганизованные скопления владык и князей Долгой Ночи, создав темные королевства. При этом вновь пробудилась старая вражда и зародилась новая. К концу XII века пороховой заряд Войны Князей уже был готов и заложен, нужна была только искра, чтобы взорвать его. Этой искрой стал Четвертый крестовый поход.

События этого похода, продлившегося с 1202 по 1204 год, сами по себе были трагичны, но их подоплека оказалась просто отвратительной. Действовавшие при свете дня крестоносцы дошли до того, что разорили Константинополь, величайший из христианских городов, и так и не встретились с мусульманами. Так называемые воины Христовы рвали на части христианскую империю, действуя в интересах французской знати и венецианских купцов. Они разграбили Новый Рим, сожгли его и поделили на части, как тушу зажаренного вепря. Потомки Хаоса в этой круговерти чувствовали себя очень неуверенно, хотя бы потому, что ни одна их группа не смогла оказать на крестоносцев ни малейшего влияния. Заказные убийства, мелкие стычки, игры во власть – ничто не смогло сдержать людские массы. Константинополь, который был величайшим экспериментом Старца Тореадоров Михаила, рухнул, чтобы уже не подняться. Многих из его могущественных обитателей, таких, как тиран Гай из клана Вентру или провидец-Цимисх Гесу, ждала та же судьба.

Конечно же, империи гибли и раньше, и все древние видели, как Окончательная Смерть настигает их детей и родичей. Но теперь, когда воздух звенел от напряжения, а пережившие разгром вампиры готовы были призвать к Горькому Крестовому походу, пришлось признать два более чем очевидных факта. Во-первых, близилось время расплаты. Смертные были сильны и злы, их стадо могло в любой момент наброситься на тех, кто почитал себя хищниками. Во-вторых, никто больше не мог чувствовать себя в безопасности. Михаил был одним из самых могущественных

бодрствующих Старцев, но все, что он построил, в конце концов обратилось в пепел – вместе с ним самим. Если он не смог уберечься от такой судьбы, другим это тоже будет не под силу. Поэтому сильный вампир, если он хочет уцелеть, должен всячески укреплять собственное положение и нападать на своих врагов до того, как у них появится возможность нанести удар.

Так начиналась война.

Поля сражений и интриги

Шли годы, князья и владыки Европы вели сражения на всех участках Войны Князей - кто-то бился на окутанных ночной тьмой полях, кто-то исподтишка влиял на торговые дома и смертных королей. Война распалась на множество конфликтов, больших и незначительных, и охватила все земли от затянутых туманом ущелий Трансильвании до дворов Франции и соборов Италии. Вампиры – агрессивные хищники, они соперничали друг с другом еще с библейских времен, но за последние сорок лет стычки между ними стали особенно яростными. Если раньше Каиниты, с их нечеловеческим терпением, выращивали все новые и новые поколения агентов и послушных орудий, с помощью которых надеялись сокрушить своего противника, то теперь они выводили в бой ночные армии, намереваясь решить спор кровью. Конечно же, интриги и льстивые слова по-прежнему играли свою роль, но размеренная игра Долгой Ночи уступила место грязной войне, где оружием были предательства и убийства. Договоренности, которые еще со времен Рима позволяли сохранить баланс сил, были забыты, и честолюбивые князья рвали друг у друга из рук лакомые кусочки.

Самым явным признаком перемен стали изматывающие сражения между отрядами Каинитов. Выражение "вампирская армия" по сути своей обманчиво, поскольку численность даже самых крупных отрядов вампиров в сражениях редко превышала несколько дюжин, но все эти Сородичи обладали ужасными разрушительными силами. В тех долинах и горах, где они сходились в схватке, царила смерть. А теперь добавьте к выводкам вампиров их эскорт из гулей, рабов и приспешников, и словосочетание "Война Князей" обретет свое буквальное значение. Но, как всегда, на одного князя, который выводит свои войска на поле боя, найдется пять таких, кто предпочитает добиваться своего более хитроумными и изощренными способами. Все дворы Европы охотно рассылали послов и шпионов, при случае заключая новые союзы и не чураясь предательства.

Из всего множества конфликтов и интриг мы перечислим самые заметные.

Продвижение на Восток

Восточная Европа традиционно считалась родовыми землями клана Цимисхов, но его власть над регионом все чаще ставилась под угрозу. Еще с тех пор, когда кагал смертных магов воспользовался кровью Цимисхов и положил начало клану Тремеров, вампирские *воеводы* отчаянно пытались уничтожить этих колдунов-узурпаторов. Этот конфликт – иногда называемый Войной Знамений – развивался на протяжении почти двух столетий, не собираясь заканчиваться, и единственным его результатом была усилившаяся взаимная ненависть всех участников. Тремеры искали себе союзников везде, где только можно, используя свойственную Цимисхам обособленность против самих Извергов. После нескольких неудачных попыток Узурпаторы поняли, что многие князья охотно пойдут на неофициальные сделки и обеспечат поддержку в обмен на магию крови и некоторые услуги щекотливого свойства.

Это затяжное противостояние стало той питательной почвой, из которой произросло немало событий Войны Князей. При дворах и в замках по всей Европе послы Цимисхов и Тремеров играли в кошки-мышки, а многочисленные владыки пытались извлечь максимум выгоды из сложившейся ситуации. Германские и венгерские Вентру вообще рассматривали Войну Знамений как возможность вторгнуться в вотчину Цимисхов. Они провели несколько военных кампаний как в самой Трансильвании, так и в отдаленных землях Пруссии и Ливонии. Военные игрища Гангрелов, разносчики чумы из клана Носферату и проповедники всех возможных дорог только увеличивали хаос. Ходили слухи, что еще какие-то смертные волшебники ввязались в конфликт или, по меньшей мере, используют ночные войны как прикрытие для собственных разборок.

Крестовые походы

Хотя призывы к крестовым походам в основном касались смертных, с каждым разом они находили все более горячий отклик в сердцах Каинитов. За прошедшие с начала века десятилетия участники Четвертого крестового похода взяли Константинополь, Пятого – дошли до египетской Дамьетты, а Шестого – до самого Иерусалима. В это же время Альбигойский крестовый поход пронесся по Лангедоку, принеся гибель катарам и сокрушив горделивое могущество Тулузы и Арагона, а немецкие рыцари, собравшись под знаменами Ливонского крестового похода, вторглись в земли Пруссии и Прибалтики. Немалое число вампиров пыталось оседлать волны, поднятые этими походами, начиная от французской королевы Эсклармонды Черной (которая во время Альбигойского крестового похода отложилась от Дворов Любви) и заканчивая владыкой Юргеном Магдебургским (чьи слуги участвовали в Прусской и Ливонской кампаниях в рядах тевтонских рыцарей). Прочие просто пытались извлечь выгоду из сражений, захватывая владения или уничтожая своих врагов, что приводило к но-

вому витку противостояния. Были и такие, кому приходилось как-то приспосабливаться к хаосу марширующих армий и постоянно меняющихся границ. Заморские владения – эта узкая полоска Святой Земли, где расположились королевства крестоносцев, - повидали немало честолюбивых вампиров, которые отчаянно сражались за господство, вызывая враждебность в тех из своих соклановцев и Сородичей, кто придерживался мусульманской веры. Клан Ассамитов – предположительно, самый сильный среди мусульман, - призвал своих воинов дать отпор христианским вампирам, которые претендовали на власть над регионом, что только усилило кровопролитие.

Инквизиция и Каинитская ересь

Папский престол, призывая к Альбигойскому крестовому походу, чьими жертвами должны были стать еретики Европы, а не палестинские неверные, лелеял далеко идущие планы по созданию организации, которая стала бы выявлять и карать любую ересь: Инквизиции. К 1230 году все составные элементы были готовы, хотя молот еще не опустился. Но особо доверенные агенты понтифика уже несколько десятилетий тайком выслеживали "ночных дьяволов", которые, как им было известно, рыскали по всей Европе. Эта тайная Инквизиция, состоящая, насколько можно было понять, из шпионов, монахов и рыцарей различных орденов, внушает Проклятым невольный страх. Облеченные в броню веры, эти святые воины (или свихнувшиеся фанатики, тут уж как посмотреть) представляют собой немалую угрозу. Но большинство князей не желает верить слухам. Лишь немногие Каиниты, в том числе пророчица Каппадокийцев Констанция и пепельный священник Анатоль, обратили на них внимание. Анатоль даже учинил погром смертным инквизиторам, начав тем самым тайную кровавую войну.

Каинитская ересь, объединившая в своем учении гностическую традицию и апокрифы Каинитов, тоже с немалым беспокойством наблюдает за усиливающейся охотой на еретиков всех мастей. Альбигойский поход уже принес секте немало бед, а участие ее архиепископа Нарсеса в Четвертом крестовом походе убедило многих князей и пепельных священников в том, что пришло время выкорчевать Ересь. Далеко не всеми врагами секты движет фанатизм или вопросы веры; многие из них просто завидуют ее влиянию. Повсюду, от Англии и до земель Италии, где и зародилась Ересь, ее противники чувствуют, что секта ослабела, и готовятся нанести удар. Но мало кто из них осознает, насколько на самом деле могущественна и влиятельна секта (если разразится полномасштабная война, то Война Знамений рядом с ней покажется ерундой). Четвертый крестовый поход внес раскол в Алую Курию, и с тех пор раздоры раздирают секту изнутри, выплескиваясь на улицы итальянских городов-государств и за их пределы.

Теневая Реконкиста

Последний оплот ислама в Европе – это сокращающиеся владения аль-Андалус, на которые ополчились христианские королевства Арагона, Кастилии и Леона, Португалии и Наварры с их Реконкистой. Севилья и Кордова, эти некогда великие города, противостоят основным силам завоевателей, Гренаду рано или поздно ждет та же участь. Тем не менее, эти земли пока остаются твердыней учености и местом обитания многих Каинитов-мусульман. Реконкиста, собирая воедино земли людских королевств Испании, разрывает на части клан Ласомбра. Магистры, чье влияние и власть в Испании и Италии были неоспоримы, разделились. Продолжавшиеся почти сто лет жаркие споры о том, чью сторону принять, в итоге заставили Ласомбра-мусульман ополчиться против собратьев-христиан. Это побеспокоило самого Ласомбра, дремлющего в Замке Теней на Сицилии, и, вполне возможно, скоро прародитель клана ввяжется в междоусобицу.

Подъем Низких кланов

Низкие кланы, на которые никто не обращает внимания, все больше устают от высокомерия и бесконечных интриг Высоких кланов. Пока взоры князей обращены в другую сторону, молодежь и изгои копят силы, чтобы сделать свой ход. Низкие кланы устали от веков угнетения и готовы бороться за то, чтобы их признали ровней. В то время как князья и владыки цепляются за рассыпающиеся империи, Низкие кланы создают себе репутацию среди преступников и проникают в процветающие гильдии. Секты вроде Прометеанцев и Фуроров поговаривают о восстании и уже начали подготовку к его запоминающемуся началу.

Известные дворы и владения

Участвующие в войне монархи, владыки и князья средневековой Европы буквально опутаны сетью союзов и клятв. Хотя многие из владений монархов напоминают человеческие государства, на более низком уровне эта система достаточно подвижна и податлива. Так, не все князья определенной местности приносят присягу одному и тому же владыке. Ниже приводится перечень самых известных владений вампирских монархов. Помимо них, в Европе существует множество других земель и доменов.

Лены Черного Креста

Монарх: великий владыка Хардештадт (Вентру 5-го поколения).

Знаменитые вассалы: владыка Югрен (Вентру 6-го поколения, Магдебург), Юлия Антасия (Вентру 5-го поколения, Франкфурт).

Основные владения: Магдебург (и земли на восток от него), Кёльн, Мюнхен, Лейпциг и различные лены по реке Рейн и в северных Альпах (в основном в Баварии).

Лены Черного Креста уже долгое время служат опорой вампирского феодализма. Хотя их земли разделены глухими лесами (в которых, как говорят, водятся дикие Люпины), Хардештадт и его приближенные держат свои владения в стальном кулаке. Священная Римская Империя близится к упадку, но все еще процветает. Также здесь часто вспыхивают междоусобицы. С завидной регулярностью знать Священной Римской Империи ссорится друг с другом и своим императором, зачастую разрушая сложные махинации двора Хардештадта. Не так давно Черный Монарх, как называют Хардештадта, повелел, чтобы его вассалы более не открывались смертным и не раскрывали им свою истинную природу, тем самым вынудив всех соблюдать Молчание Крови под угрозой Окончательной Смерти. Из-за этого запрета некоторое число Каинитов покинуло города Черного Креста, оставшиеся же поняли, что секретность зачастую приносит больше пользы, чем непосредственное управление.

Хотя двор полностью подчиняется Хардештадту, владыка Юрген, самый влиятельный из его подданных, сумел выдвинуться на первый план. Его недавние походы на восток (и перенос двора в Магдебург) и частые стычки с воеводами Цимисхов привлекли к нему всеобщее внимание. Воспользовавшись связями среди тевтонских и ливонских рыцарей, он объявил о начале компании по вытеснению Извергов с восточных земель. Пять лет назад, после битвы при Тюзфёльде в Трансильвании, он принужден был отступить под натиском воеводы Рустовича. Но прибытие Мики Викоса, который по воле Дракона стал одним из владык, положило конец победам Рустовича и свело к ничьей первое столкновение Цимисхов и Вентру.

Сейчас Лены Черного Креста переживают нелегкие времена. Противостояние между Римом и императором Священной Римской Империи подогревает конфликт между Хардештадтом и итальянскими Ласомбра. На востоке Юрген продвигается в языческие земли Пруссии и Ливонии, сражаясь с Цимисхами и прочими врагами. Венгерский выводок Вентру, известный как Арпады, упрямо отстаивает свою независимость от Ленов Черного Креста и лелеет собственные замыслы относительно Трансильвании. Ситуация в Богемии тоже вызывает беспокойство, так как Шаагра, могущественная старица из клана Цимисхов, тайно пытается проникнуть на запад, в земли Германии.

Баронства Авалона

Монарх: Митра (Вентру 4-го поколения, князь Лондона).

Знаменитые вассалы: барон Стефан (Вентру 5-го поколения, Линкольн), барон Джон (Вентру 6-го поколения, Йорк), архиепископ Адриан (Тореадор 8-го поколения, Кентербери), барон Натаниел (Бруха 6-го поколения, Карлайл), барон Жерар ле Вьё (тореадор 8-го поколения, Бордо).

Основные владения: обширные угодья в Англии, часть Шотландии и герцогства Аквитании.

Британский остров находится под властью Митры, который правит Лондоном с самых первых ночей после прихода римлян и возглавляет солдатский культ, где сам он почитается богом (заняв место древнего персидского божества). Но владения Митры несколько отличаются от

остальных крупных монарших дворов. Хотя культ Митры и его влияние никогда полностью не исчезали из ночной Британии, сам он на протяжении шести веков был погружен в глубокую спячку и проснулся по время норманнского завоевания в 1066 году. Чтобы восстановить свою власть, Митра заключил договоры со многими соклановцами-норманнами и прочими влиятельными вампирами. Теперь по отношению к нему все эти вампиры занимают положение не покорных подданных и вассалов, а независимых маломощных владетелей, чьи совместные усилия могут изменить судьбу ночной Британии. Неохотно они признали власть Митры над Британией, получив в обмен определенные права и привилегии. И главное из их достижений – это то, что Митра не может командовать войсками и созывать армию, за исключением небольшой личной дружины (попытка сократить влияние воинского культа, возникшего вокруг Митры). Только у баронов могут быть военные отряды. В обмен на это бароны поклялись – и некоторые из них принесли клятву крови – защищать Лондон и Митру. Хотя может показаться, что Митра был вынужден пойти на компромисс, на самом деле так он лишь упрочил свои позиции – ни один барон в одиночку не решится напасть на Лондон из страха, что остальные объединятся и покарают его. За прошедшие с тех пор 170 лет Митра сумел извлечь выгоду из сложившейся ситуации. Многие из мелких баронств фактически перешли под его прямое управление, поскольку их правители присоединились к монаршему культу или связали себя клятвой крови. Лишь горстка могущественных баронов может сравниться с Митрой по положению и при случае выдвигает ему свои требования. Эти бароны по праву могут именоваться графами и герцогами, но отказываются от этих титулов, так как официально Митра давал свои обещания баронам Британии.

Митра также один из немногих монархов, кто на самом деле правит своими владениями. Он со всем вниманием относится к прибывающим ко двору послам и следит за баронами из своего дворца в Лондоне. Известно, что он бывал при французских Дворах Любви и регулярно навещает своих собратьев-Вентру из Священной Римской Империи. У Митры много врагов, но все же он пользуется популярностью, во многом благодаря стабильности и процветанию Англии смертных, в то время как прочие дворы переживают не самые простые времена.

Основная забота Митры – это возвышение Тремеров. В Войне Знамений он неофициально поддерживает Цимисхов. Это противоречит тем целям, которые преследуют Хардештадт и Юрген с их походами на восток, поэтому между двумя дворами Вентру возникла некоторая напряженность. Тремеры уже пересекли Ла-Манш, и Митра внимательно следит за ними, приказав своим баронам всеми возможными способами сдерживать влияние колдунов. Неприятные события в Англии и Франции, а также потеря нормандских владений привели к тому, что некогда добросердечные отношения с Дворами Любви оказались под угрозой. Нестабильная ситуация в Париже лишь ухудшила положение. Матриарх Франции усиленно налаживает отношения с Хардештадтом, возможно, надеясь таким образом закрепить за собой недавно возвращенный парижский Великий Двор. В некоторых баронствах до сих пор привечают вампиров-друидов, называемых *Лианнан* (с которыми Митра воевал на протяжении многих веков), и прочих разбойников и врагов.

Неприятности во Франции и рост числа изгоев стали причиной усиливающегося волнения среди могущественных баронов. Хотя ни один из них пока не отваживается выразить свое мнение вслух, некоторые (а именно – бароны Йорка и Карлайла) шепчутся, что Митра слабеет, а его власть ведет двор Авалона к упадку. Слово "восстание" еще не произнесено, но атмосфера в Лондоне уже накалилась. Впрочем, Митра не первый раз сталкивается с попыткой переворота, поэтому он готов.

Дворы любви

Монарх: матриах Салианна (Тореадор 5-го поколения).

Знаменитые вассалы: Айсуда[1] де Блез (Тореадор 7-го поколения, королева Анжу и Шартра), Элен Ля Жюст (Тореадор 6-го поколения, королева Шампани), Этьен (Тореадор 5-го поколения, король Пуату), Жоффруа дю Тампль (Вентру 5-го поколения, князь Парижа).

Основные владения: Западная Франция.

Если Лены Черного Креста воплощают собой всю суровость феодализма, то Дворы Любви буквально тонут в роскоши и пышности. Как и многое из того, что попало под влияние Мастеров,

[1] Isouda de Blaise.

эти дворы подобны плавильному котлу, где сливаются воедино вопросы политики, общества и войны. Начало Дворам Любви положило общественное движение, охватившее Тореадоров Западной Европы, которые были увлечены понятиями рыцарства и наиболее поэтичными их проявлениями. В Иберии и Святой Земле первоначальные объединения Тореадоров превратились в рыцарские ордена, которые вели войны с мусульманами и давали наставления тем, кто шел по Дороге Королей. Но во Франции Дворы стали скорее местом встреч. Те, кто интересовался различными сторонами рыцарства, могли надеяться на теплый прием, благосклонность и определенное положение среди Мастеров. Умелое владение оружием и куртуазность позволяли обрести статус и последователей. Эти счастливчики были выходцами из разных кланов, в большинстве своем – высокородными носителями Высокой Крови, но среди них можно было встретить немало Равносов и Малкавианов, как и многих других.

Но Дети Каина не могут довольствоваться лишь общением. Князья Франции быстро поняли, что благосклонность Королев Любви помогает сохранить владения и приблизиться к достижению целей. Очень скоро такое преимущество стало обязательным, а Дворы Любви превратились в ту ось, вокруг которой вращались практически все интриги французских вампиров. Королевы стали владычицами ночи, и их положение лишь упрочилось, когда их матриарх, Салианна, объявила себя покровительницей всей системы дворов. Дитя византийского Тореадора Михаила, этого полубога, она оставила за собой последний из нужных ей центров власти и превратилась в монарха региона. Ходят слухи, что на протяжении многих веков она плела свои сети на территории Франции, оставаясь при этом в тени, возможно, потому, что Старцу Александру Вентру, правителю Парижа, удалось загнать ее в патовую ситуацию. В самом деле, вскоре после появления Салианны французские Тореадоры отказали в поддержке Александру и его так называемому Великому Двору, в результате чего Вентру лишился сторонников и в 1220-х годах покинул Париж. Городом сейчас правит его дитя, Жоффруа дю Тампль, которому удалось заключить перемирие с матриархом.

Но и дворы Любви не могут устоять против царящего повсюду хаоса. Королева Эсклармонда Тулузская, некогда бывшая верным вассалом матриарха, воспользовалась возможностью, предоставленной Альбигойским крестовым походом, и отложилась от Дворов Любви, чтобы основать независимое владение – возможно, при поддержке иберийских Ласомбра. Саливанна считает, что Война Князей – это всего лишь прелюдия к еще более разрушительному противостоянию, которое ждет всех в будущем, и поэтому пытается найти общий язык с великим владыкой Хардештадтом и прочими. Пока что она разослала своих эмиссаров по всей Европе и заморским владениям, надеясь найти князей, которые согласятся объединиться ради предотвращения дальнейшего кровопролития.

Море Теней

Монарх: владыка Монтано (Ласомбра 4-го поколения, голос своего сира).

Знаменитые вассалы: Сильвестр де Руис (Ласомбра 6-го поколения, владыка Иберии), Альфонсо Византийский (Ласомбра 7-го поколения, князь Константинополя), Мириам бинт Аиша (Ласомбра 8-го поколения, эмир Аль-Андалус), Настасио Галисийский (Вентру 7-го поколения, главнокомандующий Реконкистой).

Основные владения: Иберия, Сицилия, острова и прибрежные территории Средиземного моря, Византия.

Говорят, что старейший из всех Ласомбра – самый деятельный представитель своего поколения (кроме разве что Узурпатора Тремера). Считается, что он обитает в уединенном замке где-то на побережье Сицилии. Монтано, старший отпрыск Старейшего, по праву называет себя одним из монархов ночной Европы, и власть его распространилась далеко в земли Леванта, где клан Ласомбра занимает твердые позиции. Но основное занятие Монтано – это забота о сире, который, как говорят, проводит вечность за размышлениями о великой Бездне Аримана. А теперь вспомните о присущем всем Ласомбра честолюбии и о том, что они не могут помешать остальным Каинитам вести свои дела в принадлежащих клану средиземноморских владениях, и вы поймете, что так называемое Море Теней штормит.

В последние столетия клан переживает сильнейший раскол, вызванный Теневой Реконкистой – попыткой христианских Ласомбра и их единомышленников положить конец власти мусульман в Иберии и потеснить своих соклановцев-мусульман вместе с их союзниками Ассамитами

(и не только). Реконкиста затронула не только Ласомбра – Тореадоры, Вентру и прочие Сородичи играют немалую роль в этой битве, - но все же окончательные решения принимаются в сицилийском *Кастель-д-Омбро* (Замке Теней), а владыкой Иберии называют Магистра Сильвестра де Руиса. Его отпрыск, архиепископ Монкада, лишь упрочил и без того царящие при дворе христианские настроения, призвав к уничтожению Каинитской Ереси и изгнанию мусульман.

Понятно, что многие Ласомбра, выросшие в мусульманском окружении, - они называют свою линию крови *Кабилат аль-Хаяль* (или Клан Теней) – не готовы терпеть такое отношение. Они считают де Руиса и Монкаду своими величайшими врагами и весьма сдержанно относятся к Монтано. Поэтому если раньше влияние Сицилии распространялось на все Средиземноморье, теперь оно сосредоточено в основном в Иберии и Италии. Даже в Италии Ересь пользуется огромной популярностью, и очень многие считают свои города достаточно независимыми для того, чтобы выдвигать условия. Пока что Монтано не может – или не хочет – призвать их к порядку. В Венеции, Генуе, Пизе, Милане, Неаполе и Флоренции правят вампиры, которые на словах признают власть "Старика Монтано", но охотно ведут дела со всеми остальными.

Монтано стоит выше всех этих дрязг, заявляя, что он - лишь голос своего отца и потому не собирается ввязываться в мелочные споры из-за территории или даже веры. Де Руис считает это невмешательство своеобразной поддержкой и охотно использует питаемое к монарху уважение ради достижения своих целей. По большей части он занят изгнанием вампиров-мусульман и их смертных стад со "своего" полуострова. Но совсем недавно успех во внешнеполитических делах принес ему нового вассала – князя Константинополя Альфонсо, бывшего еретика, который стал князем после того, как город пал под ударами крестоносцев. Когда встал выбор между сохранением звания епископа-еретика (и необходимостью в одиночку разбираться с врагами) и присягой владыке Иберии, Альфонсо прислушался к голосу разума.

Прочие дворы

Вампирские дворы Британии, Франции, Германии и Иберии – наиболее типичные участники Войны Князей. Они воплощают собой принципы феодализма и наиболее тесно связаны с человеческими королевствами и их судьбой. Но эти дворы и их владык нельзя назвать единственными актерами на сцене. При прочих дворах тоже поддерживается феодальная структура, но есть и такие, кто использует иные способы принуждения и отвергает феодальный lex talionis.

Земли Обертус: После падения Константинополя орден Обертус, который ранее состоял только из византийских Цимисхов и монахов-ревенантов, занял часть европейских территорий. Действуя от имени своего таинственного монарха, Дракона, монахи создали сеть монастырей и наладили дипломатические контакты во многих владениях. В Трансильвании Обертус Мика Викос объявил о своей власти над частью долины реки Олт, отделяющей Венгрию от Карпат, но орден также владеет землями на Балканах и даже в Ливонии. Хотя Обертус не обладают значимыми военными силами, им известны многие оккультные тайны, и они часто выступают в качестве послов для воюющих сторон.

Воеводства: Задолго до утверждения феодального lex talionis карпатские Изверги правили своими скалистыми и окутанными туманами землями. Начиная с седьмого века воеводы терроризировали сельское население, наводя на людей ужас нечеловеческими злодеяниями. Самый почитаемый и могущественный владыка Цимисхов, или *кнезь*, получил исключительные права и вознесся выше смертного правителя страны, тем самым положив начало жестоким и кровавым раздорам, которые с тех пор не утихают в горах Трансильвании. До недавнего времени воеводы были увлечены междоусобными войнами, грызясь друг с другом и лишь изредка совершая набеги на Константинополь. Все изменилось после появления Тремеров. Хотя воеводы по-прежнему враждуют друг с другом, теперь у них есть общий противник. Война Знамений продолжается по сей день, затягивая в свою воронку новые дворы. Впервые за всю историю воеводы начинают поглядывать за пределы Карпат.

Города-государства Италии: Повсюду, от Венеции и до Пизы, от Милана и до Флоренции, система вассалитета рухнула. Здесь могущественные и эгоистичные князья правят независимо от владык и монархов, похваляясь своей свободой и привлекая в многолюдные города Каинитов из Высоких и Низких Кланов. Здесь создается новый порядок, который позволяет Каинитам с большей легкостью приспособиться к меняющемуся миру смертных. Каиниты итальянских городов-

государств скрываются от людей, из тени оказывая поддержку развивающимся гильдиям, купцам или аристократам. Но за свободу приходится платить. Дворы Любви и Лены Черного Креста бросают завистливые взгляды на богатства Флоренции, Милана и их соседей. К тому же в этих городах обосновалась ужасная Каинитская Ересь. Только старейшинам Ласомбра из Моря Теней удается сохранять здесь влияние – в основном благодаря связям клана, - но эта задача становится все сложнее из-за положения итальянских городов.

Полночный Полумесяц: Святая Земля и исламские государства Средиземноморья для большинства Каинитов Европы остаются *terra incognita*. Странные истории о получивших божье благословение Сородичах и слухи об обиталищах Патриархов отпугивают вампиров от земель Полуночного Полумесяца. Те же, кто отважился пуститься в путешествие, находят эти страны экзотичными и притягательными. Здесь у кланов сложилась иная общественная структура, чем в Европе, и Сородичи успешно скрываются среди калифов и паломников. Между западными вампирами и их арабскими родичами, *Аширра*, сложились весьма непростые отношения. Европейских и мусульманских представителей одного и того же клана разделяет глубокая пропасть.

Словарь Проклятых

Средневековые вампиры используют в речи множество необычных терминов. Ниже приводится список самых распространенных и важных из них.

Consanguineus (единокровный): представитель той же линии крови, как правило – младший отпрыск общего сира.

Lex talionis (принцип талиона): закон Каинитов, основанный на Традициях Каина и прочих установившихся обычаях. В Европе действует феодальный по своей сути lex talionis, подчеркивающий связи между сеньором и вассалами.

Амарант: полное осушение, когда из Каинита выпивают всю кровь, чтобы уничтожить его и присвоить часть его сути. Также называется дьяблери.

Витэ: кровь, чаще всего – вампирская кровь.

Владение: феод, права на который принадлежат вампиру и, как правило, имеет практическую ценность, например, деревня, город или графство. Согласно традиции, на территории Владения только сам хозяин обладает исключительным правом на питание и прочими привилегиями.

Владыка (lord): вампир с обширными владениями и несколькими вассальными князьями. Большинство владык сами являются вассалами монархов, но у некоторых из них имеются независимые владения.

Война Веков: древнее противостояние между Патриархами, которые, как говорят, сражаются не выходя из состояния торпора, путем неторопливых подвижек и хитростей. В сарацинских землях получила название Джихад.

Война Князей: сражение между европейскими князьями-вампирами, ведущееся сразу на множестве фронтов. Главными зачинщиками войны считаются так называемые монархи, но ведется она в основном силами князей и владык, которые бьются друг с другом под покровом ночи.

Геенна: вампирский Армагеддон, когда Патриархи вернутся в мир и пожрут всех остальных вампиров.

Голконда: состояние, в котором перестает действовать большая часть проклятия вампиризма, в том числе и жажда крови. Возможность такого состояния не доказана. Некогда Голконда была объектом духовных поисков религиозных Каинитов, но сейчас многие отказались от этой концепции, сочтя ее языческим суеверием.

Горький Крестовый Поход: сражения между вампирами, происходившие одновременно с Четвертым крестовым походом (1202 – 1204 гг.). Участники Горького Крестового Похода стали свидетелями гибели Старца Михаила, монарха Константинополя. Поход положил начало Войне Князей.

Гуль: смертный (человек или животное), который принял большое количество крови вампира. Гули перестают стареть (до тех пор, пока у них в организме есть витэ), они могут использовать кровь для исцеления ранений и владеют некоторыми Дисциплинами. Большинство гулей находится под клятвой крови.

Дитя: потомок вампира. Вампир, еще не представленный местному князю. Ответственность за него несет его сир.

Долгая ночь: временной период от падения Рима и до сожжения Константинополя во время так называемого Горького Крестового Похода. Для Каинитов это была эпоха процветания и застоя, когда в Европе в основном правили независимые князья.

Дорога: система вампирских верований и правил поведения, призванная удержать Зверя в узде и позволяющая Каиниту существовать, не скатываясь до уровня безмозглого чудовища. Существует пять основных дорог (Дорога Зверя, Дорога Небес, Дорога Человечности, Дорога Королей и Дорога Греха) и бессчетное множество мелких троп. Иногда используется выражение "дорога просветления" или слово *via* (мн. ч. *viae*).

Дьяблери: разговорное наименование Амаранта.

Зверь: разрушительные желания и порывы, эти основные проявления вампиризма, в том числе и жажда крови. Многие Каиниты считают Зверя чем-то вроде вселившегося в них злобного демона, которого они всеми силами стараются усмирить и взять под контроль.

Каинит: вампир, потомок библейского Каина (некоторые вампиры не считают себя потомками Каина, но в Европе это самоназвание стало общепринятым).

Каитифф: вампир, не принадлежащий ни к какому клану по причине изгнания, Становления от неизвестного или слабой крови. Самая низкая ступень сообщества Каинитов.

Клан: одно из 13 крупных семейств вампиров, происходящих от Патриархов третьего поколения. Сокланновцы объединены некоторыми признаками Проклятия, например, общими слабостями и предрасположенностью к определенным Дисциплинам.

Книга Нод: что-то вроде Библии для вампиров; сборник текстов, которые, как считается, восходят к самым первым ночам. Полного текста книги не сохранилось, но в последнее время получили распространение так называемые Фрагменты из Эрджияса.

Князь: самый главный вампир той или иной местности, обычно – города или графства. Как правило, такого вампира называют князем, но он также может принять титул герцога, барона, владыки или королевы, в основном для того, чтобы подчеркнуть свое превосходство и высокое положение.

Люпин: оборотень, смертельный враг вампиров.

Монарх: самый могущественный из вампиров в феодальной системе Европы. Монарх, как правило, правит доменом, сопоставимым по размеру с человеческими королевствами. В этом ему помогают вассальные князья и графы.

Новообращенный (неонат): молодой вампир, как правило, не старше 25 лет (с момента Становления). Новообращенные считаются полноправными членами вампирского сообщества, так как их представили князю и тем самым освободили из-под опеки сира.

Объятие (Обращение): процесс создания вампира. Из смертного выпивается вся кровь, в результате чего он оказывается на пороге смерти, и в этот момент вампир вливает в него часть своей крови.

Одиночка (autarkis): вампир, не обладающий никаким статусом в вампирском сообществе, изгнанный из всех владений.

Патриарх (Допотопный): вампир третьего поколения, который пережил Всемирный потоп и основал один из кланов.

Пепельный священник: вампир, проводящий службы или дающий наставления тем, кто идет по одной из дорог просветления. Чаще всего это название используется для обозначения наставников Дороги Небес, которые переняли многие повадки у христианских священников.

Повелитель (regnant): вампир, с которым другой вампир связал себя клятвой крови.

Поколение: степень удаления вампира от Каина, первого Проклятого (он принадлежит к первому поколению). Так, вампир десятого поколения отстоит от Каина на девять ступеней. Чем ниже поколение вампира, тем больше могущества он может обрести.

Поцелуй: процесс питания вампира, питие крови и тот экстаз, который испытывает при этом жертва. Иногда слово используется как синоним Объятия.

Прародитель: вампир, основавший то или иное семейство вампиров. Каин – прародитель всех вампиров, а Патриархи – прародители кланов.

Проклятый: вампир.

Птенец: только что обращенный вампир.

Раб: тот, кто связан с вампиров клятвой крови (узами крови).

Ревенант: член семейства гулей с врожденной способностью вырабатывать малые количества витэ. Семьи ревенантов выводятся кланом Цимисхов.

Род: линия крови вампира, отслеживаемая по Становлению. Если клан – это племя вампиров (как каталонцы или франки у смертных), то род – это его семья.

Сир: вампир, который дал становление другому вампиру (своему отпрыску).

Служитель (ancilla, *мн. ч.* ancillae): вампир-"юнец", обычно его возраст насчитывает от одного до двух столетий; он уже не новообращенный, но еще и не старейшина.

Сосуд: возможный или уже использованный источник крови, как правило – человек.

Стадо: уничижительное наименование смертных, обычно противопоставляется самоназванию Каинитов.

Становление: превращение в вампира, также называемое Объятием и Обращением.

Старейшина: вампир, чей возраст насчитывает минимум три столетия. Старейшины очень могущественные, но не настолько стары, чтобы погрузиться в торпор и безумие, что свойственно многим Старцам.

Старец (Мафусаил): вампир четвертого или пятого поколения, который существует на протяжении тысяч лет. Старцы подвержены впадению в продолжительный торпор, и лишь малая их часть сохраняет активность на протяжении всех ночей.

Старые Пути: Традиции Каина и выросшее из них традиционное законодательство Каинитов, lex talionis.

Тауматургия: буквально "сотворение чудес". Сложная форма магии крови, разработанная магами-вампирами из клана Тремер. Это смертоносное оружие, которое сделало небольшой клан очень опасным. Тот, кто практикует такую магию, называется тауматургом.

Традиции Каина: шесть основных законов вампирского бытия, на основе которых формируется сообщество ночи. К ним относятся: Завет, Владение, Потомство, Ответственность, Истребление и Молчание Крови. Иногда их называют просто Традициями или Старыми Путями.

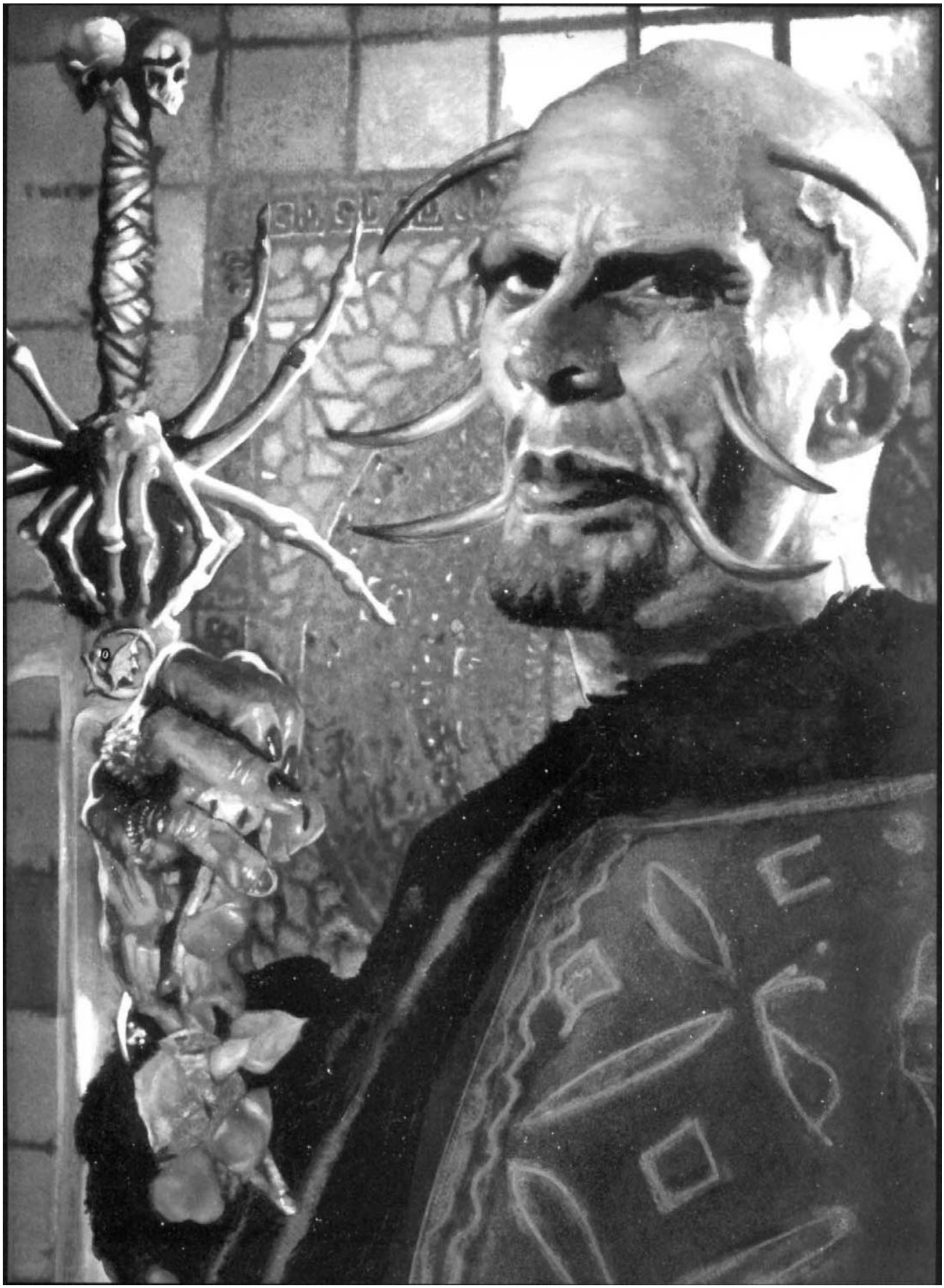
Третий Смертный: Каин.

Убежище: дом вампира или место, где он спит.

Узы крови (клятва крови): сверхъестественные узы, обязывающие хранить верность тому, кому была принесена клятва. Для их наложения нужно трижды выпить кровь одного и того же вампира. После этого принесший клятву Каинит (или смертный) называется рабом, а вампир, чью кровь он пил, становится его повелителем (regnant).

Фрагменты из Эрджияса: версия Книги Нод (или отрывки из нее), распространяемая учеными из клана Каппадокийцев на протяжении последних тридцати лет. Название получила по принадлежащему клану храму в Эрджиясе, Анатолия. Существует девять фрагментов, три из которых, предположительно, были написаны самим Каином.

Хозяин (domitor): вампир, который поит смертного своей кровью, чтобы обратить того в гуля.



- Не ожидал увидеть тебя здесь, Обертус.

Фразу произнесло множество голосов, которые исходили из скопления нечеловеческих ртов, украшавших стены собора. Викос не дрогнул перед этой демонстрацией власти. Показать страх значило признаться в слабости, а слабости здесь было не место.

- Не думал, - сказал он, - что вас можно застать врасплох, Превосходительство. Тем более в вашем собственном доме.

На этот раз говорил один голос, шедший из разверзнувшейся у Викоса под ногами горловой щели:

- У вечно меняющегося нет дома, Обертус. Это церковь, а не гнездо.

- Ах, да. Собор Плоти. Мои извинения, Превосходительство.

- Да, собор. Ты пришел помолиться? Я так не думаю.

Из перегородки в дальнем конце залы появился пожилой мужчина. Казалось, что плева не пропускает, а словно бы рождает его.

- Я принес весть от моего владыки Дракона, и я буду рад сообщить ему, что Великий Изверг Йорак благословил меня, явив свое истинное обличье.

Воистину, увидеть Йорака в теле, напоминающим человеческое, было великой честью.

- Не выводи меня из себя, Обертус. Ты не хуже меня знаешь, что для того, кто принял изменение, истинного обличия не существует. Это лишь временное проявление.

С этими словами существо вывернулось назад, как снимаемая с трупа кожа, и голос, порожденный вибрацией растянутых вдоль сводчатого потолка собора голосовых связок, продолжил:

- Так какую же весть ты принес?

- Честолюбивые замыслы воеводы Рустовича стоят на вашем пути, Превосходительство. Наш так называемый предводитель полагает, что ваше влияние на прочих Метаморфов нашего клана представляет угрозу его власти. Он планирует лишить их этой поддержки.

- И как же он планирует сделать это, Обертус?

- Пока что это неизвестно, Превосходительство, но ваш брат по крови счел, что с его стороны будет разумно передать вам предостережение.

Сказав так, Викос развернулся и вышел, не дожидаясь, пока Йорак отпустит его. Великий Изверг не мог пренебречь полученными сведениями, но ему пришлось бы потратить силы, чтобы удостовериться в обоснованности тревоги. Силы, которые не будут пущены на то, чтобы помешать продвижению Обертуса в долину Олта.

- Неплохо, - раздался бестелесный голос. Йорак, скорее всего, понял замысел Викоса, и Обертус на краткий миг почувствовал вкус победы – ощущение, к которому он уже начал привыкать.

- Но помни, Мика Викос, - продолжил Йорак, - мне известна твоя ложь. Вся твоя ложь.

На Викоса нахлынул ледяной ужас, заставивший сжаться его неживые внутренности. К этому ощущению он не привык.

Глава вторая: Кланы Каина

За дела ваши я прокляну всех вас,
Но не горсткой слов,
А каждого по его природе,
Каждого по его злодеянию.
Да воцарится мое проклятие в вашей крови навеки,
Да будет оно передано объятием
Каждому из детей ваших и детям ваших детей.
-- Фрагменты из Эрджияса, VI (Прегрешения)

Становление – это одновременно и смерть, и перерождение. Птенец, вырванный из привычной круговерти, прощается с дыханием и человеческой жизнью. Вопросы семьи, расы и пола при столкновении с Проклятием и Кровью становятся неважными. Но человеческий ребенок, явившись в этот мир, уже несет в себе черты родителей, и точно так же прошедший через Объятие вампир получает свое наследство. Дитя вампира буквально получает кровь своего сира, которая награждает его многими качествами. Это наследие включает склонность к определенным Дисциплинам и подверженность изъянам, передающимся от Патриархов. Клан подразумевает и некоторые социальные особенности, точно так же, как происхождение в человеческом обществе. Одни кланы, как считается, существуют для того, чтобы править, другим уготована ученость, третьим же выпала более скромная участь. Это убеждение лежит в основе деления кланов на Высокие и Низкие.

Высокие кланы[1]

В любом сообществе, даже среди Проклятых, есть те, кому самой судьбой предназначено править. Можно даже сказать, *в особенности* среди Проклятых, так как Зверь побуждает многих Каинитов к подавлению, порабощению и подчинению тех, кто окружает их. На протяжении тысячелетий эта жажда власти принимала разные формы. В древних городах Месопотамии и Греции Каиниты были темными богами и полубогами, языческими чудовищами, в обмен на кровь дарующими свое покровительство. В Риме они стали императорами и сенаторами ночи, главенствовали на советах и устраивали самые пышные и разнузданные оргии. В холодных лесах дальнего севера вампиры выдавали себя за духов войны и природы. В Восточной Европе эти одновременно благородные и подлые создания с давних пор были хозяевами семейств, где царило кровосмешение.

Многие из Проклятых в последние столетия приняли феодальную систему, и именно Высокие кланы стали в ней правящим классом. Феодализм Каинитов возник по тем же причинам, которые привели (продолжали приводить, так как шел только 1230 год) к распространению феодализма среди смертных: правителям и их подданным нужно было установить надежные личные отношения друг с другом. Связующей силой феодализма стала присяга, приносимая и правителями, и подданными. Подданный клялся владыке или владычице в верности, во время войны помогая правителю силами своих рыцарей, а в мирное время – отдавая ему часть прибыли от своих владений. Владыка, в свою очередь, клялся должным образом заботиться о своих вассалах, не требовать от них слишком многого и поддерживать стабильность и безопасность, без которых невозможно процветание. Во времена беспорядков и хаоса личная связь между вассалом и сеньором добавляла надежности и близости таким отношениям. Присяга приносилась не далекому императору, а барону или герцогу, который был хорошо известен и с которым постоянно велись какие-нибудь дела.

[1] Перевод описаний всех кланов (и Высоких и Низких) выполнен Soulforger с wod.su.

Можно сказать, что среди Проклятых этот стимул обрел еще большую значимость. Каиниты – своевольные, независимые существа, они с недоверием относятся к тем, кого не видят. Поэтому клятва в верности (иногда подкрепляемая сверхъестественной силой уз крови, см. далее) куда более надежна, чем привязанность к секте или клану. Вассал связан с князем личными отношениями, установившимися между двумя монстрами и опирающимися на их добрую волю. Это взаимовыгодные и довольно гибкие отношения – каждый из участников, принимая решение, обязан соизмерять свои желания с мнением второй стороны. Когда в конце Долгой Ночи монархи вышли из тени, феодальная структура позволила им наилучшим образом организовать свои выводки. Создания, которые некогда правили как боги (Митра) или старшие жрецы (Монтано), стали королями.

Высокие кланы – это шесть крупнейших линий крови, которые приняли феодальную систему и прочно срослись с ней. Самосознание членов клана по большей части основано на их участии в феодальных или полуфеодальных отношениях – по крайней мере, так обстоят дела в Европе. "Типичный" Вентру, Ласомбра или Тореадор – это вассал какого-нибудь князя, уважающий положение этого князя (хотя бы до поры до времени).

Роль Наследников

Наследники (последователи Дороги Королей) с полным правом могут гордиться собой. Воистину, своим текущим состоянием феодализм Каинитов во многом обязан их учению и их наставникам. Именно Наследники начали пропагандировать феодализм с расчетом на Проклятых, заметив его первые проявления среди смертного стада и подогнав его под свои собственные обстоятельства. И именно Наследники поддерживают прочность феодальной системы. Зачастую наставники и ученые Пути становятся свидетелями различных клятв между вассалами и сеньорами. Они распространяют истории о клятвопреступниках и тех, кто отверг систему, чтобы никто их этих изгоев не мог найти убежища при других дворах или в орденах. Ходят слухи о Наследниках, которые считают своим долгом выслеживать и уничтожать клятвопреступников и Одиночек.

Мифы и удобные заблуждения

Только самые юные и неопытные существа могут поверить, что Высокие и Низкие кланы разделяет непроходимая пропасть. Начнем с того, что по всей Европе можно найти сильных князей-выходцев из Низких кланов, в том числе и Роке Памплонского[1] и Этьена из Акры. Личные достижения почти всегда ставятся выше происхождения. К тому же старейшины помнят прошлые порядки, когда ночью правили совсем другие кланы. Так, в Риме власть поровну делилась между Ласомбра, Вентру и Малкавианами, а якобы высокородные Бруха и Цимисхи считались там чужаками и недотепами. Те, кто путешествовал по землям Леванта, рассказывали о сообществе Проклятых, в котором к самым уважаемым кланам относятся Ассамиты, Ласомбра и даже Носферату.

И все же в Детях Каина кровь дает о себе знать. Клан – это не просто удобство, обеспечиваемое Объятием, и высокородные вампиры могут сослаться (и ссылаются) на множество причин, по которым именно им предназначено править. Ниже приводятся самые распространенные из этих обоснований:

Первородство. Самое общее обоснование первенства Высоких кланов заключается в том, что они – потомки старших из Патриархов. Согласно их представлениям, предками Высоких кланов были те представители Третьего поколения, которые первыми приняли Объятие, и вполне возможно, что только эти Обращения и были разрешены или запланированы Вторым поколением. Это возвышает их над остальными Проклятыми. Помимо основной версии, у теории первородства есть множество вариаций, зачастую противоречащих друг другу. Вентру заявляют, что их основатель был первым потомком Еноха (первого из Второго поколения). Кто-то говорит, что все Высокие кланы происходят от одного представителя Второго поколения. Другие утверждают, что они были порождены двумя вампирами из первой троицы. Некоторые доказывают, что прародители Высоких кланов были обращены за несколько веков до обращения родоначальников Низких кланов и правили в идеальном Втором Городе до появления своих младших братьев и сестер. Так или

[1] Памплóна – столица автономной области Наварра на севере Испании, один из древнейших городов страны. Расположена у подножия Западных Пиренеев, на реке Арге (притоке Арагона).

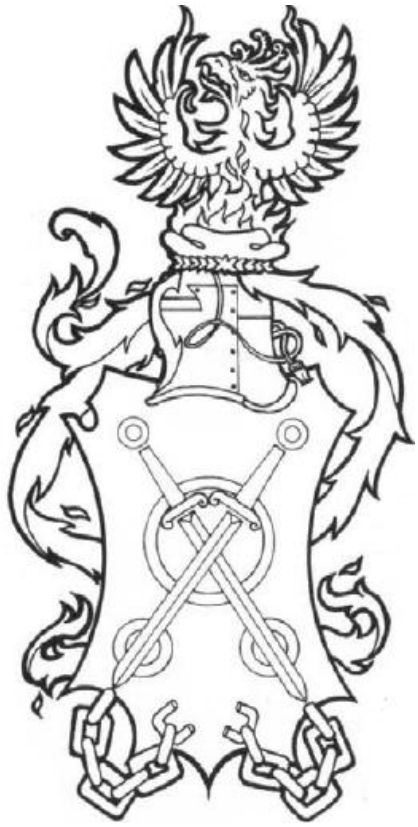
иначе, но высокородные вампиры часто называют себя "первыми проклятыми", что прямо указывает на теорию первородства.

Благословение Каина. Вторая по распространенности теория гласит, что высокородные кланы или их основатели некогда получили благословение от самого Каина. Некоторые считают, что Третий Смертный благословил только их Объятие, а значит, только их потомков и можно назвать его законными наследниками. В других преданиях говорится, что прародители Высоких кланов в первые ночи заслужили его одобрение (разгадав заговор тех, в ком течет подлая кровь, согласно большинству историй). Особой популярностью эта версия пользуется среди фанатичных последователей дорог (в основном Дороги Королей и Дороги Небес), поскольку она позволяет надеяться на благословение и, возможно, даже спасение от Каина, Темного Отца.

Измена во Втором Городе. Эта теория является как бы обратной стороной предыдущей и гласит, что на самом деле не Высокие кланы были награждены, а Низкие кланы были наказаны. В основе этой версии лежат предания об уничтожении Второго поколения и падении Второго Города. Высокородные вампиры рассказывают о прародителях Низких кланов (и их малопонятных "выводках"), которые убили своих родителей и тем самым навлекли на себя проклятие Каина и его верных внуков. Часто эта теория используется вместе с двумя предыдущими, чтобы подчеркнуть разницу между Высокими и Низкими кланами. Первые проклятые говорят: "Мы получили благословение, вы же – дважды Прокляты".

Бруха

Бруха – воины, но их война всегда ведется за правое дело. Огненный жар страсти горит в их холодных мертвых сердцах и подвигает их на героические поступки, которые, как они верят, могут направить мир по верному пути. Когда Каин убил своего брата, он сбил мир с нужного курса. Сотворенный им ужас должен быть исправлен, и Бруха намереваются сделать это. У каждого конкретного члена клана есть свой взгляд на то, как это должно быть сделано, и он пытается привнести свои воззрения в реальность посредством аргументов, манипулирования и силы оружия.



В ранние ночи страсть не была чертой Бруха. Основатель клана, Троиль, получил становление за свою холодную мудрость. Присущая ему способность оценивать достоинства идеи без участия эмоций привлекла внимание его сира и грандсира. Но за долгие годы, что он был лишен солнца, он заметно отдалился от людей Первого Города и собственных детей. Он создавал теории, и его эксперименты для их проверки становились все более жестокими. Он приносил в жертву живых и Проклятых лишь для того, чтобы удовлетворить свое праздное любопытство.

Один из его детей, чье имя потеряно во времени, не мог больше просто наблюдать за его жестокостью. Он мечтал о мире, где люди и Каиниты пришли хотя бы к пониманию. Он пытался убедить сира отказаться от своих жестоких привычек. Когда Троиль надменно отверг аргументы своего отпрыска, тот оказался на грани безумия и бросился на своего сира. Долгое время не практиковавшийся в рукопашном бое Троиль пал под кулаками и клыками своего потомка. Когда тот испробовал крови своего сира, то уже не смог остановиться. Спустя несколько минут Троиля не стало.

Из тени вышел сам Каин, и лицо его было мрачно от гнева. «Никогда более никто из моего потомства не выпьет души другого. Я проклинаю тебя. Да будешь ты вовеки алкать мудрости своего родителя, и да станешь ты жертвой ярости, которая привела тебя к этому дьявольскому деянию».

Отпрыск присвоил себе имя своего сира и занял его место среди Третьего Поколения. Он принял тяжесть проклятия Каина, но по-прежнему боролся за собственное видение лучшего мира. Его страсть, подобно пожару, охватывала его детей, и сперва он радовался их фанатичному рвению сделать мир лучше.

В городе Карфаген Троиль (младший) и его дети работали над тем, о чем он мечтал в ранние ночи: обществе, где смертные и Каиниты могли бы взаимовыгодно сосуществовать. Но он увидел, что некоторые члены его клана снова и снова повторяют его ошибки, давая волю своему гневу. В отчаянье он покинул Карфаген и больше его никто не видел. Карфаген все дальше отдалялся от идеала, пока наконец в его стенах не начали принимать поклоняющихся демонам Баали. Вскоре другие кланы под руководством римских Вентру уничтожили эту мерзость.

Бруха до сих пор сражаются для того, чтобы улучшить мир, и провал их великого замысла лишь подогрел их кровь. По прошествии веков мир, похоже, еще больше отклонился от нужного курса. Людские религии, философии и идеи множились, утверждались и умирали, и клан все сильнее расходится во мнениях о том, как именно можно направить мир в верном направлении, и даже само это верное направление стало предметом для споров. Многие молодые члены клана больше не следуют мудрости своих старейшин.

Кровь призывает их к немедленным действиям, а не многовековым наблюдениям ради понимания структуры и законов общества. Старейшины просто качают головами и вспоминают ложные мечты своей юности.

Некоторые Бруха придерживаются великих религиозных и философских идей прошлого, другие следуют новым верованиям и идеалам, с равной убежденностью и силой веря в то, что именно им известно, как спасти мир. Кое-кто даже переходит от идеи к идее в поисках той, что зажжет их воображение и подвигнет к созданию лучшего мира. Все они придерживаются своих идеалов так стойко, что любой крестоносец позеленеет от зависти.

Прозвище: Фанатики.

Внешность: Бруха всегда выбирают себе потомков среди лучших из людей, поэтому большинство из них сильны, хорошо сложены и обладают представительной внешностью. Выбор, как правило, осуществляется в соответствии с идеалами о пригодности, а не мимолетными представлениями о красоте. Например, их женщины скорее эффекты, чем красивы. Увлеченность клана человеческой философией и принятие ее идей позволяет Бруха быть в курсе моды смертных, и большинство носит одежду, характерную для их местности. Многие из них одеваются весьма изысканно, словно идеальный наряд способен помочь им в создании идеального мира.

Убежище и добыча: Практически все без исключения Бруха выбирают существование среди суеты смертных, чаще всего - в городах. Как правило, они выбирают места, где живут известные мыслители или верующие. Обычно сир и дитя живут вместе, и птенец долгое время слушает наставления своего родителя и занимается физической подготовкой. В последние годы молодые Каиниты со сходными воззрениями стали организовывать совместные убежища. Большинство Бруха охотятся на вялых, слабых, невежественных людей или тех, кто выступает против идей, которые они поддерживают. Невежи все равно послужат им, даже если не видят истины.

Становление: Бруха ищут в будущих потомках три качества: приверженность идее, ум для осуществления этой идеи и страсть, чтобы претворить ее в реальность. Многие выбирают себе детей из высших слоев общества, считая, что только там можно найти наиболее достойных. Однако небольшое, но вполне заметное число Бруха выбирает для Становления низкорожденных, которые показывают достаточно рвения, веры и силы духа, чтобы привлечь внимание бессмертных Фанатиков.

Создание персонажа: Большинство Бруха в качестве первичных выбирает Физические или Ментальные Атрибуты. Младшие члены клана, как правило, первичными берут Физические Атрибуты. Социальные Атрибуты чаще всего оказываются третьестепенными. У представителей клана часто бывают холодные и отчужденные Маски, при этом всем Бруха свойственны страстные, даже агрессивные, Натуры. В основном предпочтение отдается балансу между боевыми Навыками и Познаниями. Недавно получившие Становление Бруха обычно первичными берут Таланты, так как сиры предпочитают лепить из своих детей то, что больше соответствует их идеалам. Большинство членов клана следует Дороге Человечности, Дороге Небес или даже Дороге Королей.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Могущество, Присутствие.

Слабости: Из-за проклятья Каина, наложенного на первого диаблериста, ярость основателя клана бежит по венам всех Бруха. Их нрав всегда готов вырваться наружу, что делает их более подверженными безумию по сравнению с другими Каинитами. Сложность бросков на безумие для Бруха всегда на 2 выше стандартного значения.

Организация: Бруха увлечены самыми различными идеалами Темного Средневековья, поэтому им все тяжелее работать сообща. Обычно сир и его птенец проводят вместе несколько лет, в течение которых птенец проходит обучение у сира. Часто отпрыск находит собственные цели и начинает руководствоваться ими, когда сочтет нужным, не дожидаясь формального освобождения. В некоторых больших городах группы Бруха раз в несколько лет собираются на великий совет, на котором каждый высказывает свое мнение касательно мира и роли клана в нем. Иногда на этих собраниях им удается принять значимые решения, а умелые страстные ораторы увлекают своими идеями многих собратьев. Однако для этого им обычно неделями приходится участвовать в дебатах и спорах.

Цитата: *Пройдет несколько лет, ты обретешь мудрость и увидишь, почему твое предложение ошибочно. Я искренне верю, что в данной ситуации мой способ позволит нам всем достичь наилучших результатов.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Без сомнения, у них есть определенные идеалы. Однако слишком часто эти идеалы эгоистичны и служат лишь благу отдельно взятого Каинита, достигаемому за счет его собратьев и всего мира в целом.

Низкие Кланы: Некоторые из них невежественны и не заслуживают ни нашего внимания, ни нашего презрения. Но есть среди них и те, кто несет новые идеи, которыми нам не следует пренебрегать.

Ласомбра: Крадущиеся в тенях – это оживленные трупы, в которых содержится все дурное, что только есть в нашем мире.

Малкавианы: Если мудрость привела нас к гневу, то прозрение привело детей Малкава к безумию. Ты можешь многое узнать из их слов, но не забывай об осторожности.

Тореадоры: Как и мы, они ищут мудрость на путях человека. В отличие от нас, они находят лишь развлечения и игры.

Вентру: Мы ненавидим их, потому что они положили конец нашей величайшей попытке сделать мир лучше. Мы жалеем их, потому что все, на что они способны – это поддерживать существующий порядок.

Каппадокийцы

Для Каппадокийцев их клан зачастую означает как происхождение, так и философские взгляды. Большинство Каппадокийцев увлечены концепцией смерти и посмертия, и в особенности их интересует, что происходит, когда бессмертная душа покидает тело. Некоторые из них при жизни были учеными, кто-то - людьми веры или философами. Их любознательные натуры сохраняются даже после Становления, и хоть тела Каппадокийцев похожи на трупы, их умы живы и стремятся разгадать метафизические тайны ночи. Их исследования и пристрастия наиболее сильно отражены в их извращенной Дисциплине Мортис.

Однако в пределах этого архетипа так называемые Гробокопатели сильно разнятся между собой. На каждого члена клана, который во время Крестовых Походов был священником, приходится рыцарь, который сражался в этих же священных войнах. Капподакийцы не являются политически сильным кланом, они получили свое место среди Высоких Кланов благодаря знаниям, мудрости и связям. Наиболее политически активные из них действуют как советники князей, визири смертных королей, а ученые обычно обитают в монастырях или грабят кладбища для своих «исследований» за завесой смертности.

Считается, что клан происходит из глубин Анатолии или Армении – некоторые легенды клана упоминают пески пустынь, подземные города и холмистые равнины. Прародитель клана, известный как Каппадоций (что означает всего лишь «родом из Каппадокии»), оставил своим детям немалую свободу действий, попросив лишь об одном: чтобы они продолжали искать ответы на вопросы о посмертном бытии. Ученые полагают, что многие Каппадокийцы проводят свои ночи в холодных объятьях торпора или же скрываются на сарацинском Востоке, из чего можно сделать вывод, что раньше они встречались гораздо чаще, чем в нынешние ночи.

Они неорганизованны и обитают на обширных территориях, при этом многие члены клана уважают знания и в определенное время собираются в храмах, библиотеках и университетах. Здесь они советуются друг с другом касательно того, что они узнали, обмениваются кощунственными тайнами, святыми истинами и сплетнями. Говорят, что духовным центром клана является величественный храм в Эрджиясе, что в Анатолии, где леди Констанция выполняет обязанности жрицы и оракула. Там же находятся отрывки Книги Нод, которые были собраны к концу 12 века. Несмотря на то, что мало кто из Каппадокийцев (и никто из чужаков) видел Эрджияс, ходят слухи о тайных и куда более пугающих храмах, в том числе и о забытых некрополях, сохранившихся с былых времен.

Клан Каппадокийцев, чьи члены отличаются широким кругозором и любовью к странствиям, распространился по всей Европе и даже на восток и юг. Коптские монастыри в Африке служат убежищем для Гробокопателей, как и дворы пашей Леванта и даже залы Джованни, семьи венецианских купцов, которые, по слухам, сильны в искусстве *некромантии*. Это космополитичный клан, среди его членов можно встретить выходцев как из бедняков, так и из аристократов или священников. Для Каппадокийцев острый ум важнее происхождения, и любой Каинит с пытливым разумом может обрести уважение сира и товарищей.

Другие кланы считают Каппадокийцев скрытными и зловещими, что не так уж далеко от истины. Владение Дисциплиной Мортис и соответствующие изыскания невозможны без терпеливых исследований и большого количества мертвой плоти. Члены клана могут уходить в отшель-

ничество на десятилетия, выходя из своих лабораторий и убежищ лишь ради питания и поиска подопытных (которые нередко являются и тем, и другим). Однако за темной стороной скрывается серьезная духовность многих Каппадокийцев. Их исследования делают их холодными, чуждыми и потерянными для мира смертных, однако они погружаются в тайны, которые менее увлеченные Каиниты или смертные даже вообразить не в силах.

Прозвище: Гробокопатели.

Внешность: Из-за клановой слабости все Капподакийцы отличаются мертвенной бледностью и изможденными телами. Многие пытаются скрыть свою трупообразную внешность, хотя в некоторых случаях она не так уж и заметна. Обычно они носят одежду, соответствующую их статусу, от ряс священников и ученых до торжественных одеяний придворного или даже разлагающихся лохмотьев гробокопателя.

Убежище и добыча: Каппадокийцы обычно устраивают свои убежища подальше от мира смертных и даже других Каинитов, чтобы можно было в уединении заниматься исследованиями или же проводить пугающие эксперименты вдали от посторонних глаз. Такими убежищами являются неиспользуемые помещения замков, забытые подвалы, канализации и водохранилища времен Рима.

Из всех Высоких Кланов Каппадокийцы обладают наименее разборчивым вкусом в отношении жертв. Многие из них считают Поцелуй естественной необходимостью и отрицают эмоциональный всплеск, ощущаемый хищником и его добычей. Многие Капподкийцы готовы питаться животными или даже трупами, но свежая человеческая кровь все же предпочтительней. Выбирая себе в жертву человека, Гробокопатели зачастую ведут себя столь же скромно, как и в окружении Каинитов, и осмотрительно питаются отбросами и париями человеческого общества.

Становление: Будучи одержимыми нездоровыми идеями, Каппадокийцы обычно дают Становление тем, кто заинтересован в смерти или же каким-то образом работает с ней, или чьи ученые таланты могут пойти на пользу интеллектуальным и духовным целям Гробокопателей. Солдаты, священники, отшельники, гробокопатели, люди, заподозренные в колдовстве, - вот кто становится членами клана Каппадокийцев. К тому же создается впечатление, что клан не так сильно подвержен предрассудкам относительно европейского происхождения, как прочие Сородичи, и принимает в свои ряды персов, мавров и прочих чужеземцев.

Создание персонажа: Первичными для Каппадокийцев обычно становятся Ментальные Атрибуты и Познания. Концепции, Натуры и Маски обычно созерцательны и задумчивы, Значения Добродетелей обычно близки к крайностям, поскольку этот аспект личности бывает или сильно развит, или же полностью забыт после Становления. Дополнения, как и прочие стороны личности Каппадокийца, в основном служат тому, чтобы сделать его самодостаточным или по крайне мере уважаемым в глазах других. Капподакийцы следуют всем основным Дорогам, но чаще всего Дороге Греха или Небес. Наиболее духовные и пугающие члены клана следуют собственной Дороге Костей.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стойкость, Мортис.

Слабости: Каппадокийцы несут на себе отпечаток смерти, что делает их кожу холодной и похожей на кожу трупов. Не важно, сколько витэ потратит Каппадокиец, у него никогда не появится «живой румянец», как у других Каинитов. Это мрачное состояние усиливается с годами, и некоторые из наиболее почитаемых Каппадокийцев внешне похожи на сморщенных мертвецов. Сложность Социальных бросков (любых, основанных на Социальном Атрибуте) увеличивается на 1.

Организация: Каппадокийцы выглядят одиночками, однако их пытливая натура заставляет их поддерживать связь друг с другом. В некоторых случаях они организуют братства или общества ученых со сходными идеями, кто-то может создать путешествующую котерию для поиска утраченной реликвии. Иногда образуются группы связанных узами товарищества интеллектуалов, обменивающихся своими наблюдениями. У клана нет формальной иерархии (однако большинство с уважением относится к жрецам Эрджияса), так что отдельно взятый Гробокопатель самостоятельно разбирается со своими социальными порывами.

Цитата: *Наше посмертие – проклятие или возвышение? Нет простого ответа. Этот вопрос преследует нас с тех пор, как Бог изгнал Каина.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Мы числимся среди них, но я не помню, чтобы нам был предоставлен выбор.

Низкие Кланы: Если бы даже у меня было сочувствие, едва ли я стал бы тратить его на этих ублюдков.

Бруха: Слишком многие из них забыли о первой половине своей роли философов-королей.

Цимисхи: Они жестоки и невежественны, они ищут лишь тайны возвышения плоти.

Вентру: Надменные и тщеславные, но все же сильные лидеры, они становятся сильнее благодаря нашим советам. Однако их положительные качества часто затеняются их эгоизмом.

Ласомбра

Клан Теней, славный своим коварством и утонченностью, считает себя самым совершенным кланом, призванным править миром совершенной крови. Ласомбра верят, что Низкие Кланы существуют лишь для того, чтобы нести бремя проклятия Каина, а Высокие Кланы (под управлением высшего клана, естественно) являются наследниками его величия. Они являются воплощением Божественного Права и идеальным образцом Каинита. В результате Ласомбра не считают никого другого из Каинитов равными себе, однако они охотно признают, что у каждого клана есть свое место в обществе Каинитов. Просто это место находится ниже, чем место Ласомбра.

С ранних ночей клан Ласомбра был связан с землями вокруг Средиземного моря, где, как говорят, много тысячелетий назад родился и стал немертвым основатель клана. С тех пор его темное семя буйно разрослось, затронуло все окружающие прибрежные земли и острова, в том числе и Иберию, Италию, Северную Африку и Византию. Центром его темного домена является *Кастель-д-Омбро* (Замок Теней) в Сицилии, где, по слухам, сам Древний спит, время от времени пробуждаясь от дремы. В эти ночи пилигримы Ласомбра приходят отовсюду, чтобы посетить теневой остров и пообщаться с Патриархом их крови, царем царей среди Каинитов, или же его почетным регентом, Монтано.

Одна из черт, которая характеризует Ласомбра, - это ненасытная жажда власти во всем многообразии ее проявлений. От тихих келий монастырей до блистающих залов королевских дворцов, Ласомбра повсюду пытаются запустить свои теневые щупальца в любую сферу влияния, которая им доступна. Согласно легендам клана, эти амбиции являются лишь проявлением их внутренней борьбы. Ласомбра утверждают, что их проклятье – существовать в качестве вечных проводников самой Бездны, что они навеки обречены на противостояние с внутренней тьмой своей неживой природы. Это проклятье дает Ласомбра инстинктивное понимание того, что нежизнь – это не просто существование хищника, и многие из них стремятся победить во внутреннем конфликте, воссоединившись с божеством. Одна привычка клана подпитывает другую, и духовные откровения отправляют многих Ласомбра в объятья Церкви – величайшего источника власти в Средневековье. Эта монолитная организация, от низших прихожан до самого папства, пронизана интригами клана и их смертных агентов. Многие наиболее выдающиеся члены клана имеют тесные связи с религиозными организациями смертных, как, например, архиепископ Амбросио Луис Монкада, кастильский служитель с немалой властью в клане.

Распространение ислама на Иберийском полуострове внесла ужасный раскол в клан. Во времена золотого века халифата Кордовы многие мусульманские Ласомбра обладали обширными владениями, что послужило сигналом к началу теневой войны против христианских членов клана, которые покушались на их земли. Даже *Amici Noctis* (Друзья Ночи), тайный правящий совет клана, был расколот религиозной враждой, однако многие старейшины все же поддержали Реконкисту смертных.

Христианская фракция начала «Теневую Реконкисту», чтобы изгнать соклановцев-мусульман, однако не так давно течение людских судеб заставило ее свернуть с пути. Ходят слухи, что Монтано заключил тайное соглашение, которое позволило бы Ласомбра-мусульманам, признавшим победы христиан (и отвергшим своих мусульманских союзников из других кланов), сохранить свои владения в разрастающихся Кастилии и Леоне. Если это соглашение и существует, есть Ласомбра, которые отвергают его, например Бадр, фанатичный султан Гранады.

Несмотря на то, что в Иберии христианские и мусульманские Ласомбра разъединены, их объединяет ненависть к соклановцам, которые являются сторонками Ереси Каинитов. Религиозные Ласомбра согласны с тем, что их клан превосходит остальные, но учение Ереси отталкивает даже их. Еретики Ласомбра хитры и могущественны, и они составляют большую часть Алой Курии, которая управляет этой пародией на церковь. Однако из-за недавней смерти Нарсеса Венецианского, одного из самых известных Ласомбра секты, Ересь понесла тяжелые потери и впала в смуту. Некоторые верят, что конец этого еретического движения не за горами, и набожные Ласомбра предлагают отбросить внутренние разногласия, чтобы сокрушить Ересь раз и навсегда.

Прозвище: Магистры.

Внешность: Практически все Ласомбра происходят из благородных семей, в особенности итальянских, маврских или испанских. Их отличает благородное изящество черт, темная или

оливковая кожа, а также самая дорогая одежда, которую только можно достать. Исключением являются Ласомбра, связанные со святыми орденами, которые обычно одеваются в ризы или другую простую одежду, как того требует их служба Богу.

Убежище и добыча: Рожденные в богатстве, многие Ласомбра устраиваются в поместьях или имениях своих смертных семей. Некоторые умные Ласомбра просто сохраняют свой титул, изображая собственных наследников после того, как обретут не-жизнь, что позволяет им осуществлять денежный контроль над бывшими владениями. Подобные маневры требуют подходящего питания, так как для поддержания подобных доменов требуется множество смертных, живущих там. Ласомбра скрываются среди церковников и часто питаются прихожанами, однако некоторые чувствуют угрызения совести в связи с этим и ищут грешников, чтобы наказать их, забрав кровь.

Становление: Ласомбра обычно дают Становление наиболее уважаемым членам того общества, к которому они принадлежат. В эти ночи ими являются люди, обладающие титулом и положением и мужчины и женщины (как правило, в равной мере) из духовенства и монахов. Весьма ценятся врожденные склонности, так как Ласомбра считают состояние Каинита результатом развития изначально заложенных в нем способностей. Многие Ласомбра гордятся теми, кому собираются дать Становление, и обхаживают своих будущих детей месяцами, а иногда и годами. Продолжительность этих темных ухаживаний является хорошим показателем уважения сира к своему птенцу.

Создание персонажа: Магистры уважают лишь идеальность. Поэтому больше всего они ценят Ментальные Атрибуты и Таланты, отдавая предпочтение всему, что необходимо вампиру для исполнения его обязанностей. Для персонажей Ласомбра подходят многие Натуры, но чаще всего они связаны с авторитетом или хитростью (например, Автократ или Педагог). Влияние и Ресурсы являются типичными Дополнениями среди Магистров, также как Домен или Наставник, но и то и другое одновременно встречается редко: Ласомбра не любят открыто признавать свой вассалитет. Большая часть клана следует Дороге Небес или Дороге Королей, а некоторые посвященные следуют собственной строгой Дороге клана (Дороге Ночи).

Клановые Дисциплины: Доминирование, Власть над Тенью, Могущество.

Слабости: Магистры не видны в зеркалах или других отражающих поверхностях, например, лужах, стоячей воде или ртути. Будучи порождениями тьмы и тени, Ласомбра крайне болезненно воспринимают присутствие яркого света и получают дополнительный уровень усиливающихся (aggravated) повреждений от солнечных лучей.

Организация: В целом клан обладает четкой структурой, положение в которой зависит от комбинации таких факторов, как возраст, происхождение и прошлые достижения. Решения, принимаемые на формальных собраниях, редко влияют на клан в целом, однако присутствие *Amici Noctis* создает хотя бы видимость порядка в клане. Друзья Ночи создали Дворы Крови, своеобразный способ оправления правосудия клана, где один Ласомбра может воззвать к крови другого, потребовав у Друзей право на совершение Амаранта. В остальных случаях политика вершится в

личных покоях, между Ласомбра и его гостями, или тайно, между доверенным Магистром и его Каинитом-вассалом… или добычей.

Цитата: *Я бы с радостью помог вам, к тому же ваши доводы кажутся мне вполне убедительными. Вопрос в том, смогу ли я убедить его светлость в вашей невиновности. Хотя если у меня будет веская причина для того, чтобы выступить на вашей стороне…*

Стереотипы

Высокие Кланы: Они воображают себя претендентами на трон Ласомбра. Что тут еще сказать?

Низкие Кланы: В каждом обществе есть те, кто ведет, и те, кто следует. Если им это не нравится, они всегда могут вернуться в помойную яму, из которой вылезли. Вскоре эти отродья ночи поймут, что мы вечно будем их хозяевами.

Ассамиты: Жаль, что Дети Хакима так и не извлекли урока из неудач своих соотечественников. В своем рвении они стали столь же слепы, как и те, против кого они сражаются целую вечность.

Бруха: Взяв в руки меч, они отдали факел ученого в руки тех, кому он больше подходит, и в эти ночи горько сожалеют об этом решении. Воистину, может показаться, что Фанатики все свое время тратят лишь на сожаления.

Равнос: Вежливо пригласите одного из них ко двору, где вы являетесь советником, а затем вежливо наблюдайте за тем, как Шарлатан сам затягивает петлю на своей шее.

Цимисхи: Образец благородных дикарей среди вампиров, хотя обычно у них наблюдается легкий перекос в сторону дикости. Внимательно следите за их войной с Тремерами-Узурпаторами, так как от нее может зависеть ваше дальнейшее отношение к этим полководцам.

Вентру: Всегда будьте по крайне мере на шаг впереди этих шавок-тевтонцев, и пусть они думают, что опережают вас не менее чем на три шага.

Тореадоры

В то мгновение, когда кровь Каина вливается в птенца, его дни в качестве смертного подходят к концу. Каждая ночь все больше отдаляет его от живых. Из всех кланов Тореадорам больше всего свойственно бороться с этим отдалением от людей и держаться поближе к добыче. Понимание и поддержание отношений со смертными помогает им, как им кажется, обуздать своего Зверя.

По крайней мере, в это верил один из вампиров Второго Поколения. Он видел, как двое его собратьев и их потомство все больше отдаляются от живых, которые породили их. Сам Каин пришел к своему отпрыску и посетовал на то, что он больше не понимает смертных, чьи взгляды стали для него чуждыми. Отпрыск пообещал своему сиру, что поможет справиться с этой бедой.

Он выбрал величайшую художницу среди смертных, Арикель, решив, что она сумеет дать ответы на вопросы Каина. Она работала все ночи напролет, воплощая в своем творении участь смертных обитателей Еноха. Под присмотром Каина она создала фреску невиданной красоты, где, как гласит легенда, во всей неприглядности была отражена связь между проклятием, наложенным Господом на Каина, и вечной необходимостью сдерживать живущего в его потомках Зверя. Каин и его отпрыск, поддавшись гневу, так и не увидели заключительную часть фрески, на которой Арикель хотела изобразить, что вампир может частично сохранить человеческую душу. Каин уничтожил фреску и приказал своему потомку выпить художницу досуха.

Глядя на умирающую женщину, Третий Смертный сказал: «Ты отвлекла меня от важных дел, так пусть же твое внимание вечно отвлекает то, что ты считаешь красивым». Затем он приказал своему отпрыску дать ей Становление. Сила его крови была столь велика, что на весь род Арикель пало его проклятье.

Однако Арикель передала своим детям секрет власти над Зверем: ценя красоту, они по-прежнему понимали, что значит быть человеком. Каждый раз, когда член клана Тореадор видит действительно выдающееся произведение искусства или другую крайне красивую вещь, он чувствует всплеск страсти, который пробуждает эмоции, заглушенные Становлением. Это сладкое напоминание о прелестях жизни, которое иногда сравнивают с воспоминанием о том, каково дышать, крайне опьяняет. Попытка вновь пережить это ощущение уничтожает слабых волей, прочим же удается вернуть себе часть того, чего лишились их проклятые души.

Клан по-прежнему существует среди смертных, встречаясь с лучшими мастерами, мудрыми учеными и наиболее талантливыми художниками. Благодаря им Тореадорам удается на протяжении столетий сохранять понимание человечества и его горестей. Это зажигает небольшую искру жизни в их мертвых телах. Другие Каиниты не следят за меняющейся модой, языком и культурой, но Тореадоры обычно поддерживают отношения со своими жертвами, исподтишка влияя на них.

Однако Тореадоры прежде всего остаются вампирами, и то же проклятье, что действовало на Каина, действует и на них. Мало кому удается удержаться от манипулирования окружающими их людьми, от стравливания разных групп мастеров или ученых и соперничества с другими членами клана из желания посмотреть, кто лучше взрастит выбранную часть общества. Многие утверждают, что подобные развлечения позволяют им лучше понять человеческую душу, поэтому это не только приятно, но и необходимо. С возрастом эта тенденция становится все заметней, и игры, в которые Тореадоры играют со своими смертными игрушками, становятся все более опасными. Нередко они начинают видеть красоту в покрывающих поля сражения узорах смерти и страданиях людей, чьих любимых убили в этих жалких стычках. В конце концов, подобный опыт - тоже часть человеческого существования, о которой не следует забывать.

Прозвище: Мастера.

Внешность: Восхищение клана всем эстетичным и его тесные связи со смертными означают, что большинство Тореадоров одеваются в самую изысканную одежду, сделанную лучшими местными ремесленниками. Их ночные посещения могут показаться несвоевременными, однако мало кто из ремесленников откажет обаятельным и влиятельным Мастерам. В целом члены клана столь же красивы, как и их одежда, однако иногда эта красота отражает эстетику древней эпохи или далекой страны, которая когда-то была дорога сердцу сира Каинита.

Убежище и жертвы: Тореадоры создают себе убежища в обиталищах тех, кто принадлежит к высшим слоям общества, иными словами, тех, кто может позволить себе тратить деньги на произведения искусства и собрания книг. Многие сохраняют за собой городские дома, в которых устраивают безопасные и удобные подвалы для дневного сна. Мастера отличаются своеобразными пищевыми пристрастиями и могут месяц напролет питаться окрестными шлюхами, а затем на протяжении двух недель пить кровь домочадцев местного сеньора.

Становление: Клан выбирает наиболее красивых и социально адаптированных людей. Так или иначе, чтобы ценить плоды трудов человеческих после смерти, нужно ценить их при жизни. Великие ученые, писцы и художники также становятся хорошими детьми. Мастера редко дают Становление крестьянам, однако они часто выбирают умелых ремесленников. Иногда в клан попадают даже члены церкви, в особенности те из них, кого больше интересуют мирские дела.

Создание персонажа: Больше всего Тореадоры ценят Социальные Атрибуты и Способности, однако некоторые предпочитают Таланты. В некоторых случаях первичными могут быть Познания. Часто выбираются такие Дополнения, как Владение, Слуги, Стадо и Ресурсы. Сквозь ночь Тореадоры предпочитают идти Дорогами Человечности или Королей.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стремительность, Присутствие.

Слабости: Проклятие Каина, наложенное на Арикель, все еще сильно, и все члены клана могут отвлечься, когда сталкиваются с красотой. Когда Мастер натыкается на музыку, произведение искусства, человека или даже идею, соответствующую его представлениям о красоте, он увлекается и впадает в ступор, который может длиться часами. Рассказчик сам решает, что может вызвать подобный экстаз, но игрок может сделать бросок на Самоконтроль или Инстинкты со сложностью 6, чтобы сопротивляться ему. Если этот бросок окажется неудачным, персонаж останется в ступоре до конца сцены или до тех пор, пока не исчезнет вызывавший такое состояние объект. Находясь в экстазе, Тореадор не может защищать себя, однако если его атакуют, то игрок может сделать еще один бросок на Самоконтроль или Инстинкты.

Организация: Мастера, как правило, поддерживают постоянную связь с обитающими поблизости соклановцами. Эти встречи сложно назвать дружескими, так как Тореадоры охотно вступают в перепалки по самым разнообразным вопросам. Наиболее влиятельные из этих собраний проходят во Франции, где Дворы Любви - когда-то они были местом для общения Тореадоров - превратились в структуру по управлению вампирскими владениями.

Цитата: *Кажется, вы находите эти вечерние забавы весьма увлекательными. Кое-какие из песен менестреля напоминают мне о днях, когда… Что ж, слушайте, а потом мы решим, у кого из нас год оказался более плодотворным.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Порою наши соперники, но никогда не ровня. Они не смогли понять урока Арикель и потому никогда не сумеют жить среди добычи, как это делаем мы.

Низкие Кланы: Никогда не понимал, как в этих человеческих отбросах можно найти хоть что-то привлекательное. Безумцы, уроды, дикари? Они немногим лучше животных.

Бруха: Их интеллектуальные интересы и достижения весьма похвальны. Однако их неспособность сосредоточиться ведет к поражению.

Ласомбра: Опасные враги и достойные друзья. Без них наше существование было бы беднее.

Носферату: Уродливые твари. Не будь они столь полезны, они стали бы славной дичью для тех, кто любит охоту.

Вентру: Безжалостные и умелые противники, чье высокомерие является их силой. Нельзя, чтобы один из них узнал, что он – ваш враг.

Цимисхи

С самых ранних ночей Цимисхи обитали на востоке Европы, правя северными болотами и южными горами, плодородными равнинами и непроходимыми лесами. Колдуны – жрецы и хранители знаний клана - передавали историю о том, как Старейший, одинокий и мудрый, покинул руины, которые оставила на месте Второго Города развернувшаяся между его обитателями борьба за власть, и ушел бродить по миру, чтобы создать домен по своему пониманию. Он пришел в гористое сердце земли, которая стала называться родиной клана, и поселился там. Старейший обосновался там и заключил кровавые договоры о взаимопомощи с древними богами той местности, привязав свой род к земле, чтобы скрепить этот священный союз. Клан, осененный божественным вниманием благодаря неразрывной связи с землей, одновременно служил и правил, питая землю жертвенной кровью людей и животных, обитавших в его владениях, и расплачивался собственной силой, когда этого было недостаточно. Эти двойственность и симбиоз существовали тысячелетиями, и Цимисхи были непобедимы в своих землях.

Но всему приходит конец.

В эти ночи Цимисхи осаждены со всех сторон. В самом сердце их родины маги Тремеры осквернили кровь и владения Цимисхов и развязали самую жестокую ночную войну со времен падения Карфагена. На западе и севере немецкие Вентру воспользовались возможностью и вторглись в ослабленные войной с Тремерами земли, вынудив языческие анклавы в Ливонии и Литве сражаться с крестоносцами и покорив слабое королевство Венгерское при помощи торговли. Что еще хуже, традиционное соперничество и новые волнения в клане ставят крест на любых совместных действиях. Все больше и больше старейшин клана гибнет в жалких стычках за власть, и ценное знание теряется с каждым убитым колдуном.

Гордыня Цимисхов не дает им увидеть собственное падение, не позволяет признать, что против них ополчились силы, способные поставить их на колени. В тех воеводствах, где удалось сохранить порядок, не-жизнь идет своим чередом: старейшины управляют детьми, дети плетут заговоры и служат в надежде заслужить благосклонность, создают собственных детей, которые делают то же самое. В своем кругу Цимисхи по-прежнему ценят прежние добродетели: уважение и подчинение старейшинам, личную честь, приверженность требованиям семейной иерархии, и, прежде всего, пламенную любовь и преданность родине.

«Никто не может забрать то, что мы считаем своим, ибо мы – душа этой земли», - шепчут сиры Цимисхи на ритуальных могилах своих детей. Это правда. Но правда и то, что священных уз между землей и кровью уже недостаточно. Если Цимисхи хотят выжить, они должны объединится и признать власть сильного вождя, который смог бы изменить их так же, как они хотят изменить свой мир.

Прозвище: Изверги (Некоторые колдуны и ученые клана называют себя Изменяющими).

Внешность: У редкого Цимисха бывает нормальная внешность. Изверги, происходящие из семей ревенантов или лепящие собственную внешность с помощью Изменчивости, поражают невероятной красотой или редкостным уродством, крайне редко ограничиваясь чем-нибудь средним между этими двумя крайностями. Во время войны с Тремерами изменения стали носить утилитарный и военный характер (например, полупостоянная «естественная броня» и тому подобное). Члены культа Метаморфоз изменяют свою внешность так, чтобы она лучше отражала бога внутри них. Старейшины предпочитают изменения, которые вызывают обожание, страсть или страх.

Убежище и добыча: Цимисхи владеют одной из самых больших территорий во всей Европе, которая раскинулась от отдаленных земель Ливонии почти до самых стен Византии. Их убежища и стада поражают разнообразием. На языческом севере, где некоторым старейшинам Цимисхов все еще поклоняются как богам, богато украшенные храмы, святые рощи и холмы, кровавые культы смертных приверженцев являются обычным делом. На номинально христианском юге Изверги менее склонны к такой кричащей роскоши, обитая в укрепленных деревенских поместьях, откуда они правят местными селениями со всей возможной жестокостью. Сознательно или нет, многие Цимисхи располагают свои убежища невдалеке от холмов, которые в языческих воззрениях *колдунов* считаются одним из древнейших символов слияния земли и неба. Цимисхи чтят установленные обычаи гостеприимства, чествуя как князей тех, кого они приглашают в свои владения, и наказывая нарушителей с жестокостью, которая принесла им вполне устраивающую их репутацию.

Становление: Традиционно молодые Цимисхи выбираются из слуг-ревенантов клана и с юных лет готовятся к Становлению. Реже бывает так, что особенно одаренный (или же вызвавший страсть) человек привлекает внимание будущего сира или колдуна, который решил, что луна находится в нужной фазе для пополнения «семьи». Война с Тремерами и другими захватчиками сделала Становления последнего времени более практичными. В эти ночи больше выбираются воины, нежели «невесты» или «питомцы», и выбор, как правило, совершается в спешке. Однако даже в этом случае, если предоставляется такая возможность, сир Цимисха проводит погребальный ритуал, веря, что так он укрепит святую связь своего нового отпрыска с землей.

Создание персонажа: Большинство Цимисхов происходят из Восточной Европы, однако они могут быть кем угодно, от балтийского язычника до образованного греческого монаха. Первичными обычно являются Ментальные Атрибуты. Самыми популярными Дополнениями являются Владение и Ментор (обычно это сир и ближайшая семья), Слуги (чаще всего ревенанты, переделанные Изменчивостью люди или животные-гули), Стадо и Ресурсы. Большинство Цимисхов верят, что они были рождены для того, чтобы править, поэтому среди них популярны Дорога Королей и те аспекты Дороги Небес, которые прославляют последователей. Мало кто из Цимисхов идет по Дороге Человечности, иначе они рискуют вызвать гнев своих сородичей (в особенности тех жестоких чудовищ, которые следует Дороге Метаморфоз, больше похожей на секту).

Клановые Дисциплины: Анимализм, Прорицание, Изменчивость.

Слабости: Цимисхи без сомнения являются самым территориальным из всех кланов, их души и кровь связаны неразрывными узами с землей, которой они правят. Когда Цимисх отдыхает, он должен окружить себя по меньшей мере двумя горстями земли из той местности, которая была важна для него при жизни – обычно это место его рождения или могила. Если он не сделает этого, то запас кубиков игрока будет каждую ночь сокращаться вдвое из-за того, что вампир не отдыхает в подходящей земле. Это продолжается до тех пор, пока в запасе не останется один кубик. Восемь часов отдыха в подходящей земле отменяют этот эффект.

Организация: Цимисхи иерархичны, но они не следуют строгой феодальной цепочке «феодал-вассал». По своей природе Цимисхи любят семейный, почти племенной строй. Большинство семей Цимисхов состоят из сира и его потомства, но каждая из них связана со множеством других. Поэтому многие регионы востока окутаны паутиной родственных связей, начало которым положил общий предок. Внутри семьи старейшина пользуется большим уважением, поскольку считается естественным центром владения, а его дети сражаются за признание, продвижение и любовь. Соперничающие семьи могут веками вершить месть, подчиняясь безумно сложным правилам и традициям кровавой вендетты.

Цитата: *Эта земля пила нашу кровь дольше, чем ты можешь вообразить своим скудным умишком. Это моя родина, и я сохраню ее или умру.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Товарищи? У нас нет товарищей, дитя. Есть те, кто посягает на принадлежащее нас, и те, кто знает свое место – и мало кто между ними.

Низкие Кланы: Они знают свое место. В большинстве своем.

Гангрел: Наши вилы[1], наши валькирии, наши яростные и безжалостные дикие охотники. Уважай их животное самосознание и чистую дикость, которые служат нам. Если нам суждено делить с кем-нибудь нашу родину, пусть лучше это будут они, чем трижды проклятые Тремеры или стервятники Вентру.

Тремер: Убей их. Всех. Не трать время на уроки, они все равно не проживут достаточно долго, чтобы их выучить.

Вентру: Знай – наша борьба с Тремерами краткое развлечение по сравнению с войной против клана этих самозваных королей. Никогда не признавай власть Вентру, если в твоих венах течет кровь Цимисхов.

Вентру

В конце все равно будет война. Смертные говорят о битве при Армагеддоне, Каиниты о Геенне. Так или иначе, придет ночь, когда лишь выхваченные мечи и обученные армии будут отделять Проклятых от спасенных. Вентру воспринимают эти предсказания как сигнал к действию. Они – внушающие страх рыцари, благородные воины и создатели империй среди потомства Каина. Пусть другие «правят» как священники и властители. Когда придет последняя битва, они попросят о защите, захотят спрятаться за рыцарями Вентру, как и все остальные.

Согласно легендам, основатель клана Вентру был первым отпрыском Еноха, старейшего из Второго поколения. Поэтому самой судьбой им было предначертано носить мантию и нести бремя лидерства.

[1] Вилы, самовилы, в южнославянской мифологии женские духи, очаровательные девушки с распущенными волосами и крыльями, одеты в волшебные платья: кто отнимал у них платье, тому они подчинялись. Если разгневать вилу, она может жестоко наказать, даже убить одним своим взглядом.

Потом Вентру отождествляли себя с поздней Римской Республикой и ранней Империей, ища в Юлии Цезаре и прочих великие примеры правителей-воинов. Но в поздней Империи развращенные Ласомбра и испорченные Малкавианы наверняка были ближе сердцу и душе Вечного Города. Другие кланы злорадно напоминали об этом Вентру каждый раз, когда называли их Патрициями, в честь римских благородных семейств, которые превратились в закрытую привилегированную касту.

Долгая Ночь для Вентру стала не слишком удачным периодом. После падения Рима умение обращаться с оружием практически стало необходимо, но потомство Каина было слишком разрознено для того, чтобы создавать империи. В эти века те, кто не мог проявить себя на поле боя, выбрали другие методы. Они стали мастерами гильдий, придворными, сенешалями, которые нашептывали обещания будущей власти.

Однако теперь все изменилось. После долгого периода напряженности наконец разразилась Война Князей, и Вентру поняли, что их время пришло. Некоторые из их старейшин вышли из укрытия, чтобы собрать армии и создать новые королевства. Рыцарь – полководец, ведомый честью и прославляемый мечом, – вот идеал Вентру, и их клан основал несколько рыцарских орденов Проклятых. Вентру называют себя Полководцами, и это не простое хвастовство.

Но разложение позднего Рима и праздность Долгой Ночи нелегко преодолеть. Воины клана сражаются друг с другом так же часто, как и с чужаками, ради личной мести или под знаменами одной из крупных группировок Вентру. Некоторые просто отказываются возвращаться к пути воина и вместо этого ищут силу в торговле и интригах.

Самой крупной группировкой Вентру считаются норманны, которые следуют за Митрой, князем Лондона и монархом Баронств Авалона, и германцы, объединившиеся вокруг владыки Хардештадта, что из Феодов Черного Креста. Оба лагеря, возглавляемые этими могущественными Старцами, объявили своим владением всю Европу. Некоторые князья-купцы, которые тщательно строили свою власть на займе денег и деятельности совместных гильдий, тоже достаточно сильны. Новый класс Вентру все еще остается странным недоразумением для более традиционных старейшин, но могущество этих гильдий – сила, с которой приходится считаться. Прочие владыки Вентру, эти военачальники и ночные герцоги, пытаются обрести собственные владения или же собираются под стягами других правителей, как поступил выводок Арпад в Венгрии или те наемники, которые сражаются в Иберии под знаменами Ласомбра.

Смертное общество важно для Вентру, но оно не идет ни в какое сравнение с тем, что они получают после Становления. Только после обращения проявляются истинные возможности и силы птенца. Несколько независимых Вентру занимают важные посты в Церкви смертных, но их недостаточно, чтобы повлиять на общество

в целом. Однако к любому Вентру с амбициями стоит относиться уважительно, так как это грозная сила клана.

Прозвище: Полководцы (некоторые все еще используют менее распространенное прозвище Патриции).

Внешность: Будь он купцом или воином, Вентру одевается в соответствии со своим статусом. Элегантная внушительная внешность в немалой степени помогает создать образ вождя, и Вентру стараются сделать так, чтобы их внешность соответствовала их внутренней сущности. Они часто носят при себе оружие, показывая, что владыка Вентру всегда готов защитить собственные земли и повести свои отряды в бой.

Убежище и добыча: Каждому вождю нужны последователи, и Вентру всегда обитают недалеко от центров политической власти или полей битв, где можно обрести могущество. Старые замки и поместья становятся идеальными убежищами, как и крепости, построенные на окраинах, например в языческой Ливонии или Святой Земле. Молодые Полководцы обычно служат при дворах старейшин или правят отдаленными владениями, чтоб получить власть и статус. Из-за специфических привычек питания Вентру часто выбирают убежища, которые дают им доступ к определенному типу добычи, требуемому им для поддержания сил.

Становление: Вентру дают Становление тем, кто воплощает в себе личную честь, силу и стремление к победе. Чаще всего они обращают представителей местной аристократии, а наиболее консервативные члены клана идут еще дальше и дарят Объятие только людям из определенных семейств, на протяжении веков поддерживая чистую линию потомков. Другие могущественные смертные, например, военачальники, купцы или храмовники, тоже прекрасно подходят для обращения. Сиры обычно обучают детей на протяжении нескольких лет, превращая своих потомков в вассалов и помощников.

Создание персонажа: Физические Атрибуты и навыки являются первичными для большинства бойцов клана, но лидерство заключается не только в умении владеть оружием, поэтому Социальные Атрибуты и Познания также популярны. Важные для Вентру Дополнения включают в себя Союзников и Слуг (товарищей по оружию), а также Владение и Ресурсы (земли, которыми они правят). Вентру следуют всем основным Дорогам, но чаще всего клан ассоциируется с Дорогой Королей.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Присутствие.

Слабости: У каждого Полководца есть специфическое ограничение по питанию. Они могут пить кровь лишь одного типа смертных (священников, иноверцев, девственниц, англичан и т. д.), выбранного во время создания персонажа. Физически они могут пить кровь смертных, которые не соответствуют их требованиям к добыче, но она не будет насыщать их. Однако эта слабость не распространяется на кровь других вампиров, так что Вентру вполне может насыщаться витэ своих Сородичей.

Организация: Вентру верят в феодализм Каинитов и соответствующим образом организуют свой клан. Среди Вентру различных рангов распространены клятвы верности (иногда скрепленные кровью). Некоторые их них вступают в рыцарские ордена Проклятых, порою существующие под прикрытием орденов смертных. Самым большим из них является Орден Черного Креста, сокрытый среди тевтонских рыцарей.

Цитата: *Ты считаешь себя правителем? Я покажу тебе истинное значение власти.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Аристократия – это не только кровь, но и поступки.

Низкие Кланы: Пока они знают свое место, у них есть своя роль в грядущих битвах.

Ассамиты: Они – наше подобие среди мусульман, но они так и не поняли, какие битвы ждут нас в будущем. Их власть в Святой Земле должна быть сломлена, иначе всем нам грозит гибель.

Бруха: Несмотря на их бессмысленное ворчание, они кое на что годятся. Слушайте их теории и претворяйте их в жизнь. Взывайте к их воинским навыкам и направляйте их в нужную сторону.

Ласомбра: Умелые интриганы, полезные союзники и крайне опасные противники в одном флаконе. Они ловко пользуются словами и кинжалами, но теперь наступило время мечей и копий.

Тореадор: Пусть вас не обманывает их репутация простых художников, наш непростой союз с этим кланом показал, что они достойные лидеры. Но не стоит переоценивать их.

Цимисхи: Говорят, что наши восточные владыки стали перенимать кое-какие обычаи этого клана.

Низкие кланы

Кто-то правит, остальные подчиняются – так обстоят дела в теории. Если же говорить о тех, в чьих жилах течет низкая кровь, то их положение обусловлено не подчинением, а отличием. Низкие кланы, по сути своей, - это те, кто не смог полностью вписаться в феодальную систему. Многие из их представителей сумели стать частью этой системы, хотя бы ради выживания, но, как правило, не могут занять высокое положение в феодальной иерархии. Типичный Равнос или Гангрел не годится на роль принца и едва ли годится на роль вассала. Отсюда не следует, что они не стремятся к влиянию и выгоде, но добиваться желаемого им приходится иными способами или в иных землях.

В феодальной терминологии Низкие кланы иногда называются павшими. Такое наименование отражает широко распространенную в Европе веру в то, что Низкие кланы по какой-то причине впали в немилость, лишившись того блага, что выпало на долю их высокородных соплеменников. Часто в подобных историях упоминается предательство, совершенное во Втором Городе, но существуют и другие версии. В качестве доказательства этих теорий чаще всего вспоминают Носферату и Малкавианов, которые очевидным образом несут на себе тяжкий груз проклятий, вызывающих изменение внешности или помрачение разума. Конечно же, на сходство этих изъянов с гневливостью Бруха и мертвенной бледностью Каппадокийцев никто не обращает внимания.

В Европе Низкие кланы обычно низводятся до уровня чужаков и варваров. Гангрелов едва ли можно назвать иноземцами, но упрямый отказ от упорядоченной нежизни придает им сходство с чужаками. Равнос встречались в Европе уже во времена Александра Великого, но сохранившиеся предания о жизни в далекой Индии поспособствовали тому, что этот клан стал считаться пришлым. Ассамиты и Последователи Сета, как правило, прибывают в Европу только в качестве послов и путешественников, из-за чего их положение выглядит в лучшем случае сомнительным.

Тремеры – это вообще не клан, по крайней мере, с точки зрения большинства Каинитов. Они – семейство узурпаторов, они оскорбили Цимисхов и похитили кровь Салюбри (возможно, даже кровь самого Саулота, если верить самым возмутительным слухам).

Преступная узурпация

Некогда существовал седьмой Высокий клан, остатки которого до сих пор сохранились в разных частях света. Клан Салюбри состоял из отважных воинов и мудрых мистиков и никогда не мог похвастаться многочисленностью. В ночи, когда еще не было Рима, воины клана сражались с продавшимися дьяволу вампирами по прозванию Ваали, и лишь малому их числу удалось уцелеть в этих битвах. Мистики, склонные к уединению ученые и исследователи, обитали в удаленных монастырях и тихих купеческих домах. Говорят, что на них наложено проклятие, из-за которого вред, причиненный ими другим существам, в полной мере возвращается к ним самим. Из-за этого проклятия Единороги, как их называли, испытывали постоянные затруднения, поскольку, как и все Каиниты, нуждались в живой крови и должны были бороться с гневливым Зверем. По крайней мере, так гласит предание.

Большинство молодых вампиров знакомо с Салюбри только по этим преданиям. Зв последние сто лет клан практически перестал существовать. Встреча с одним из Салюбри стала событием еще более редким, чем раньше, поскольку часть из них пала от рук врагов, другие же постарались скрыться от мира. Если раньше самые крупные европейские дворы и владения могли похвастаться несколькими придворными мистиками-Салюбри, обитавшими в каком-нибудь храме и зачастую бравшими на себя обязанности советников, посредников и пророков, то теперь почти никто из них не отваживается открыть место своего пребывания. Раньше Единороги, отмеченные третьим глазом, которые прорезается у них на лбу в знак их посмертного просветления, были редкостью, но не диковинкой. Теперь же в более-менее значимом количестве они обитают только в Заморских

владениях (говорят, что еще большее их число нашло себе убежище в землях сарацин, но истории о тех краях полны самых невероятных выдумок).

Причины столь резкого упадка до конца не ясны. Создается впечатление, в 1130 году или около того на Саулота, прародителя Салюбри, обрушилась ужасная трагедия. Одаренные способностью Прорицания старейшины говорят, что в тот время у них были пугающие видения крови и пепла, каким-то образом связанные с Саулотом. Другие вампиры утверждают, что в лихорадочном дневном сне видели, как навеки закрылся огромный глаз. Кто мог уничтожить или ранить Саулота, точно не известно, но основными подозреваемыми стали Узурпаторы Тремеры. В самом деле, раньше эти недовампиры-чернокнижники были всего лишь беспокойной младшей линией крови, связанной с Цимисхами. Но в последние сто лет они начали не по дням, а по часам наращивать силы, сумели отбросить прочь врагов и, по всей видимости, создали новую магию крови (называемую Тауматургией), которая превосходит любое вампирское волшебство, известное со времен Второго Города. Старейшины Высоких кланов связывают эту силу с кровью третьего поколения, из-за чего обвинения Тремеров в том, что они с помощью какого-то ритуала похитили живительное витэ Саулота, становятся все громче (основным сторонником этой версии стала Констанция, пророчица из клана Каппадокийцев). То, что Тремеры распространяли слухи о Салюбри, называя их дьяволопоклонниками – чему многие князья просто отказываются верить, - только усиливает подозрения.

Линии крови и побочные ветви

Кровь Каина вовсе не так неизменна, как некоторым хотелось бы верить. Хотя отпрыски в большинстве своем многое наследуют у своих сиров, Проклятие у них может проявляться поразному. Иногда случается так, что у одного из потомков проявляется качественное изменение признаков, которое затем переходит к детям этого вампира, в результате чего создается побочная ветвь клана (обычно такая ветвь называется линией крови). Среди Высоких кланов принято считать подобную изменчивость признаком несовершенной крови; иными словами, способность порождать побочные ветви приписывается только Низким кланам. Как говорится, благородство неизменно, изменчива лишь низость.

В подтверждение этой точки зрения князья и придворные часто приводят довольно анекдотичное доказательство: прокаженные Носферату и Шарлатаны из клана Равнос, как всем известно, поделены на объединенные родством выводки, в которых все наделены сходными признаками. Считается, что дикие Гангрелы – которых, по мнению некоторых Сородичей, едва ли можно назвать кланом, - в языческих землях от Ирландии и Скандинавии и до Руси породили дюжины извращенных побочных ветвей. Узурпаторы Тремеры, по мнению большинства Каинитов, вообще не являются кланом, представляя собой порождение малопонятной магии. Даже Ассамиты, которые называют себя знатью своих земель, на самом деле, если верить слухам, всего лишь совокупность нескольких линий крови.

Но, как и большая часть "общеизвестных фактов", эти заявления Высоких кланов не всегда соответствуют истине. Действительно, истории о побочных ветвях клана Вентру или Бруха ходят еще со времен Пунических войн между Римом и Карфагеном, а клан Каппадокийцев без лишней огласки поддерживает свои боковые линии крови.

Крупные линии крови

Установить точно число вампирских линий крови, по всей видимости, невозможно. Этот термин настолько расплывчат, что его можно применить практически к любому отклонению от клановой нормы. Перечисленные ниже линии крови обладают уникальными способностями, которые делают их достойными упоминания.

Ваали: эти порочные вампиры, некогда бывшие бичом Святой Земли, служат различным демонам и адским тварям. Их можно встретить и в Европе, где они с одинаковой ловкостью скрываются среди живых и немертвых.

Лаибон: темнокожие Лаибон, которые, по слухам, происходят из земель пресвитера Иоанна, в Европе появляются крайне редко. Они, как говорят, могут общаться с духами и владеют тайнами Голконды, но никто никогда не видел доказательств этих удивительных способностей. В сарацинских землях они встречаются чаще.

Ламии: жрицы и храмовые стражницы древних Каппадокийцев, Ламии самим своим существованием опровергают веру в то, что только Низкие кланы могут порождать побочные ветви. Ламии поклоняются Лилит и пользуются репутацией отважных воинов.

Лианнан: эти так называемые Друиды, которых принято считать побочной ветвью Гангрел, скрываются в языческих землях под личинами божеств природы и жриц. Они отличаются повышенной территориальностью и, как говорят, подвергаются преследованиям со стороны церковников и местных Каинитов.

Горгульи: странные существа, появившиеся на свет благодаря Тауматургии Тремеров, скорее были *сделаны*, чем обращены. Говорят, что в лабораториях Тремеров погибло немало Носферату, Гангрел и Цимисхов, от которых и был получен материал для изготовления этих рабов-воинов.

Ассамиты

Князья-Каиниты Европы называют Ассамитов диаблеристами, фанатиками, убийцами и Сарацинами. Однако они - Дети Хакима, владыки ночей Леванта. Ученые благородных кланов апокрифично считают прародителя Ассамитов предателем, который покинул своих собратьев во времена невзгод, но истории Ассамитов рассказывают о Хакиме как о благородном воине-судье, противостоящем нечеловеческим махинациям Третьего Поколения во Втором Городе. Потомки Хакима выводят свою родословную из древней Персии, где родился их предок, и заявляют, что воплощали собой власть Каинитов в землях Месопотамии, Вавилоне и Ассирии. В те ночи Хаким создал для своих детей ряд правил, которые требовали, чтобы потомки уважали своих старейшин, защищали смертных от интриг других Каинитов, а также судили и наказывали недостойных. После уничтожения этих древних царств клан установил тесные связи с племенами Ближнего Востока, а также с Исламом. По мнению многих европейских вампиров, клан Ассамитов представляет собой тесно спаянную армию мусульманских фанатиков.

На самом прошло немало ночей, прежде чем Ислам был хотя бы отдаленно признан среди Детей Хакима. Поначалу старейшины Аламута, духовного центра клана в горах Анатолии, заявили, что новая вера нарушает завет, заключенный с основателем клана. Но когда ранние халифаты проявили присущее исламу сочетание фанатизма, мудрости и цельности, которое привлекало все больше и больше Ассамитов, в клане произошел глубокий раскол. В этот период напряженности некоторые члены клана отреклись от своей родословной и стали известны как Лишенцы. Понадобилась угроза уничтожения со стороны дьяволопоклонников Ваали, чтобы потомки Хакима снова объединились. После кровавой и ужасной ночной войны, разразившейся пять веков назад, клан обрел завидную сплоченность, пусть только для того, чтобы сохранить свои владения. Хотя сейчас большая часть клана называет себя защитниками (или хозяевами) мусульманского стада (или же пользоваться им), среди Ассамитов немало таких, кто считает себя христианами, иудеями, зороастрийцами и последователями других, менее известных религий.

Клан разделен не только верой. Среди Ассамитов четко выделяются три касты (воины, чародеи и визири), и каждая из них по-своему следует законам Хакима. Высшей кастой считаются воины, но они заняли это положение лишь после смерти Пророка. Они являются наиболее яростными приверженцами ислама в клане.

Чародеи Ассамитов заявляют, что они дольше всех остальных Каинитов владеют вампирской магией крови. Многие используют *калиф*, растительный галлюциноген, выращиваемый магическим способом. Наркотик потребляется через кровь смертных, которые курят его, и он дает чародеям проблеск просветления и помогает сконцентрироваться. Этой касте клан во многом обязан свой прочной организацией, так как ее члены обладают магическими средствами для связи на больших расстояниях.

По сравнению с прочими кастами, визири проводят больше времени среди Каинитов других кланов, и у этой касты есть связи в Европе. Успешно проявив себя на поприще дипломатии, визири часто выступают в качестве проницательных советников или третьей стороны на различных переговорах Каинитов.

Прозвище: Дети Хакима, Сарацины.

Внешность: Большинство Детей Хакима происходят с Ближнего Востока. Обычно они носят традиционные одежды, но среди представителей всех трех каст можно найти немало любителей разнообразия, особенно среди тех, кто покидает относительно безопасный Левант ради путешествия в Европу. Ассамиты уникальны тем, что с течением времени их кожа не бледнеет, а темнеет. Старейшину можно определить по эбеновой коже с приметным блеском.

Убежище и добыча: Ассамиты обитают в убежищах, которые скрывают их ночную деятельность, особенно когда они посещают европейские домены. Безопасность прежде всего, и все Ассамиты, за исключением немногих любителей роскоши, предпочтут яркому и опасному дворцу хорошо скрытый шалаш. Находясь за границей, Ассамиты питаются особенно осторожно, обычно городской беднотой и изгоями, чтобы не привлечь ненужное внимание смертных или вампирских властей.

Становление: Дети Хакима выбирают потенциальных *фидаи*, учеников, среди своих смертных последователей и семей, однако чужеземцы (в том числе и европейцы) иногда также признаются достойными Крови Хакима. Кроме того, воины ценят веру, преданность и, превыше всего, верность. Чародеи обычно дают Становление смертным, чей опыт зеркально отражает знания самих неупокоенных магов крови, например, мистикам-суфиям или дервишам бедуинов. Птенцы визирей обычно обладают острым умом и сильными амбициями.

Создание персонажа: Члены касты воинов обычно обладают хорошо развитыми боевыми навыками, предпочитая Физические Атрибуты и боевые Способности. В большинстве своем чародеи предпочитают Ментальные Атрибуты и Познания, а визири эклектическую смесь Ментальных и Социальных Атрибутов и Способностей. Большинство Сарацин имеют хотя бы одну точку в

Наставнике (их сир) и одну или две точки в Поколении из-за того, что они диаблеризируют тех, кого сочли недостойными. Среди них популярны Дороги Небес, Королей и Человечности. Однако более традиционные Ассамиты следуют тайной Дорогой Крови.

Дисциплины Воина: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Слабости Воина: Воинов отличает их традиция ритуального диаблери. Любая сверхъестественная способность, позволяющая заметить порчу Амаранта, определит воина-Ассамита как диаблериста, даже если он никогда не пробовал кровь другого Каинита. Также некоторые из них страдают от кровавого проклятья, наложенного Ваали, и имеют Недостаток Кровавое Безумие, за что они получают дополнительные очки опыта.

Дисциплины Чародея: Ассамитское Чародейство (или Тауматургия, см. ниже), Затемнение, Смертоносность.

Слабости Чародея: Чародею сложно скрыть свою магическую природу. Сложность всех оккультных попыток определить, пользовался ли персонаж-Ассамит магией, снижается на 2 (два). При выполнении противопоставленных бросков (opposed rolls) силы, используемые для таких попыток обнаружения магии, считаются на 2 уровня выше, чем на самом деле.

Дисциплины Визиря: Прорицание, Стремительность, Смертоносность.

Слабости Визиря: Визири крайне придирчивы. Каждый из них обладает навязчивым психозом в зависимости от своей самой высокой Способности. Когда этот психоз активен, ореол персонажа светится так, что может выдать его истинную Натуру внимательному наблюдателю, а также тем, кто успешно использует Видение души (Прорицание 2).

Организация: Частично благодаря коммуникационным способностям касты чародеев, Ассаммиты организованны гораздо более сложно, чем многие другие кланы. Выше всех находится «Старец Горы» (самое старое дитя Хакима, не впавшее в торпор), который правит кланом с Черного Трона в Аламуте. Сейчас эта честь принадлежит чародею Ша-Хири, однако, по слухам, он уже погружается в Сон Веков. У каждой из каст есть собственный предводитель, и эти три Каинита, которых называют *дуат*, несут ответственность за ночную деятельность клана. Наиболее уважаемым членом этого совета считается калиф Джамаль, могучий мечник и правитель касты воинов. Визири следуют приказам Тегируса, который когда-то служил под началом Александра Великого. А чародеев уже много веков возглавляет могучий Амр аль-Ашрад.

Цитата: *Ты, который вынудил нас сплотиться, разрушив все, что мы почитали священным, познаешь правосудие Хакима.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Это по их приказу среди *франков* распространился призыв к крестовым походам, и на их руках вовеки пребудет кровь убитых.

Низкие Кланы: Любопытный эпитет, учитывая, что у Детей Хакима, Носферату и Гангрелов гораздо больше чести, чем у всех тех, кто называет их «низкими».

Последователи Сета: Лишь на время крестовых походов мы заключили первое и последнее соглашение с этими змеями. Как только последний из *франков* уйдет, мы обратим свое внимание на них.

Ласомбра: Наши мусульманские братья в Аль-Андалусе добились больших успехов, прежде чем их христианские товарищи стали отбирать земли, которые принадлежали *их же крови*. Никогда раньше я не видел такой внутренней разобщенности.

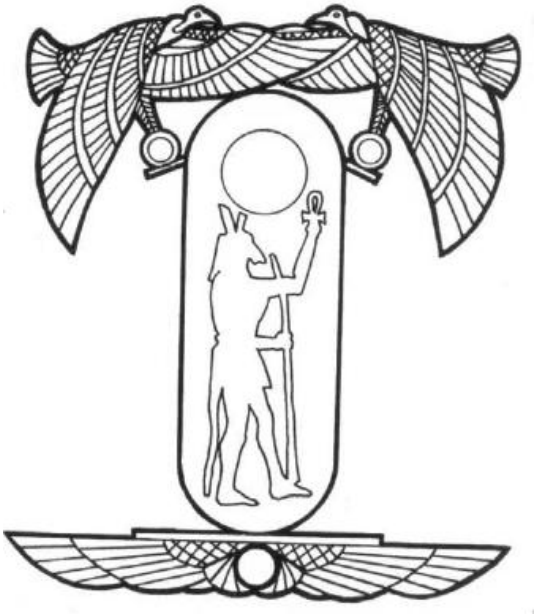
Вентру: Хорошо, что они наконец отважились покинуть безопасную тень своих тронов и крепостей. Возможно, теперь мы, разнообразия ради, сможем встретиться с ними лицом к лицу в битве.

Последователи Сета

«Эдем узнается по его змею», - говорят пепельные священники неофитам. А змеями в садах ночи являются Последователи Сета, клан египетских и восточных вампиров, который, по слухам, творит под ночным небом немыслимые бесчинства. Говорят, что эти порочные торговцы способны удовлетворить любую страсть и предоставить любое развлечение, они потакают низменным побуждениям своих клиентов, увеличивая развращенность и распространяя ересь по всему миру. Однако сами Сетиты считают себя последователями самых древних традиций, хранителями сво-

бод, которые были нарушены, когда мир пошел не по тому пути. Они предпочитают тени, потому что свет – товарищ высокомерия, а тьма взращивает покорность и должное уважение к великим тайнам.

Последователи Сета ведут свой род от Сета, обожествляемого существа, равного самому Каину, если не Богу. Сетиты оспаривают любую свою связь с так называемым Третьим Смертным. Их история берет начало в те древние ночи, когда пески пустыни еще были горами. В эти мифические времена великий охотник Сет впился в грудь Геба и испил крови бога земли, что сделало его самого богом, а его детей - воплощениями его холодной мраморной божественности. Каиниты говорят, что то были мрачные и кровавые времена, но Сетиты помнят их как время невозбранной свободы… по крайне мере пока Сет не начал войну против своего брата Осириса и племянника Гора. До сих пор ходят споры, кто же победил в той войне - Последователи говорят, что они, их враги утверждают обратное. Увы, но Египет пал под натиском смертных чужеземцев, и Сетитам пришлось уйти в глубокое подолье, где они оттачивают свои коварные пути.



Бедствия снова обрушились на клан в ранние ночи первого века, когда Сет исчез из своего саркофага после того, как наслал на своих наиболее почтенных детей пророческие сны. Теперь его предсказания постепенно сбываются, и Последователи Сета проявляют все большее внимание к распространению своих догм по миру. Раньше их активность была ограничена берегами священного Нила, теперь же они путешествуют по всему известному миру, проповедуя мудрость Сета в глубокой тьме караванных палаток или же в тупиках грязных улиц городских трущоб.

Последователи приветствуют неудачи, болезни, трагедии и бедствия, потому что только в этих условиях становятся необходимыми их услуги. Они лелеют ничем не сдерживаемую свободу, хаос страстей и исполнение желаний… любых желаний. Они превозносят чувственность и удовольствия, двойную связь с их богом, но времена медленно меняются. Сетиты распространились далеко за пределы Нила, но предпочитают давать Становление сарацинам и африканцам, чтобы поддерживать свои традиции. Лишь иногда они дают Становление *Дешеру* («рыжим») или франкам с рыжими волосами (которые, как они считают, являются отметиной Сета). В наше время некоторые *Дешеру* создают себе потомков без всякой связи с традициями клана и устраивают свои логова в Европе, подальше от глаз древней касты египетских Сетитов, известной как Иерофанты. Эти ублюдочные Сетиты – мерзость в глазах Сета. Они забывают о традициях и предпочитают отдаваться своим грехам вместо того, чтобы подталкивать к греху других. Это создает разногласия между традиционными Сетитами и *Дешеру*, которые говорят, что легенды Египта меркнут и новый Эдем – это Европа. Некоторые Иерофанты отправляются на запад и север, чтобы расследовать эти случаи и убедить отступников в том, что нельзя изменять святые традиции лишь из-за того, что изменилось место для храмов.

Прозвище: Змеи, Сетиты.

Внешность: Большинство Последователей происходит с Ближнего Востока или из Африки, из-за чего в Европе они выглядят чужаками. В клане распространена нубийская практика нанесения шрамов. Втирая пепел в порезы и раны, Сетиты создают узоры из шрамов и рубцов. Обычно члены клана одеваются как купцы или караванщики и слывут опытными путешественниками (их безопасность – в умении быстро перемещаться). Среди своих они возвращаются к традициям древних жрецов. Они сбривают с тел все волосы, чтобы уберечься от вшей в грязной Европе, и носят льняные одеяния, по виду схожие с египетскими. Немногочисленные европейцы, которые получили Становление от Сетитов, могут гораздо легче сойти за членов других кланов, что они и делают, меняя одежду и манеры. У многих таких *Дешеру* рыжие волосы – от рождения или после покраски хной.

Убежище и добыча: Последователи Сета предпочитают подземные убежища, будь то пещеры, заброшенные водохранилища, погребенные храмы, украшенные древними письменами и тканями, но только наиболее почитаемым членам клана принадлежит привилегия проживания в таких местах. В Европе большинство Сетитов ютится по саркофагам или караванным повозкам либо приобретает собственные дома в городских трущобах, близкие к портам и торговым районам. Вне зависимости от места проживания в убранстве убежищ Сетитов преобладают египетские иероглифы, рисунки на папирусах, льняные драпировки, небольшие святилища со статуями Сета и храмовая керамика. Из этих храмов-берлог Сетиты охотятся на низшие классы европейских городов, чтобы не вызвать гнев могущественных Каинитов.

Становление: Традиционно лишь те, кто был рожден в Египте или возле Нила, считались приемлемыми кандидатами для крови Сета, и большая часть клана остается египетской, арабской или африканской. Но для крови Сета годятся лишь люди с сильной волей, а не просто мешки мяса. Большинство птенцов начинают свой путь как смертные слуги или гули своих сиров, чтобы доказать свою пригодность. Подхалимы полезны в качестве слуг, но не более того. Настоящее Становление происходит перед статуей Сета и требует сложного и тайного ритуала. У *Дешеру* Становление обычно проходит в более свободной форме и не требует долгих ритуалов, но ни один достойный своего прозвания Сетит, как бы ни был он далек от традиций клана, не даст Становления дураку или слабаку. Большинство *Дешеру* происходит из Греции (так как их центром когда-то был Константинополь), но число франков среди них становится все заметней.

Создание персонажа: Социальные Атрибуты и Познания первичны для Последователей, отражая их чарующие и таинственные знания с Востока. Торговля также является популярной способностью, а те, кто делает упор на физические качества, предпочитают боевые Способности. Для странствующих Сетитов ключевыми Дополнениями являются Слуги, Стадо (их караваны) и значительные Ресурсы. Также популярны Связи, Влияние и Наставник. Наиболее ортодоксальные члены клана поклоняются Сету и следуют тайной Дорогой Змея. Другие относятся к своему прародителю как к образцу для подражания при восхождении по Дороге Королей, Зверя или Греха.

Клановые Дисциплины: Затемнение, Присутствие, Серпентис.

Слабости: Сет обитал в ночи и ненавидел день, когда миром правили Осирис и Гор. Последователи Сета терпят большие неудобства от солнечного света, который наносит им двойное количество непоглощаемых повреждений по сравнению с другими вампирами.

Организация: Традиционно Сетиты сохраняют древние жреческие порядки Египта, когда каждый храм возглавляется Верховным Жрецом и Первым Пророком Сета. Остальные Сетиты де-

лятся на Вторых, Третьих и (если таковые найдутся) Четвертых Пророков Сета, однако последние встречаются редко. Сейчас обстоятельства благоприятствуют созданию небольших сплоченных сект смертных последователей, возглавляемых Сетитом, который выступает в качестве Первого Пророка Сета. Любая иерархическая структура требует, чтобы Сетиты уважали друг друга как носителей крови Сета. *Дешеру* не так строго следуют традициям. Часто они довольствуются теми рабами, которые следуют за ними.

Цитата: *Идем. Обещаю, у тебя больше не останется желаний.*

Стереотипы

Высокие Кланы: Очередной пример тирании законов. Вежливо улыбайтесь им и потакайте их тайным желаниям. При правильном использовании из них могут получиться полезные инструменты.

Низкие Кланы: Некоторые из них - добровольные рабы, и поэтому они худшие из дураков, но другие обладают удивительной волей и яростью против мира, который проклял их. Возможно, Сет коснулся и их.

Ассамиты: Удобные союзники против франков, но нам нужна уверенность в их верности. А пока я доверяю им не больше, чем верю в то, что меня не ударят моим же мечом, попади он в чужие руки.

Каппадокийцы: Играйте с ними в терпеливого крокодила. Они считают себя выше других из-за своих научных изысканий, но когда их драгоценные книги больше не смогут дать ответов на вопросы, им придется искать нас.

Гангрел: Похвальная ярость против гнета цивилизации, но без какого-либо плана сражения. После дрессировки и укрощения они могут стать такими же полезными, как и любые псы пустыни.

Вентру: Противоположность Ассамитов, чем и полезны. Они могут дать многое, а их стада все еще способны изгнать арабов из наших земель – разумеется, только для того, чтобы потом их самих изгнали прочь.

Гангрелы

Естественная привычка смертного стада сбиваться в кучу стала благом для Каинитов. Большинство из них предпочитает охотиться в городах, где питаться гораздо легче. Гангрелы – исключение из этого правила. Повсюду, от татарского востока до арабского юга и варварских северных земель, Гангрелы находят себе убежище среди диких племен. Для них города – это ловушки, где сильные Каиниты становятся слабыми и ленивыми.

Впрочем, Гангрелы не верят, что они произошли от Каина. Они говорят, что в дни до начала времен великие боги выбирали тех, кто должен был стать их детьми. Пара божественных близнецов вступила в соперничество друг с другом. Одна из близнецов, Эннойя, выбирала себе самых отважных воинов. Второй близнец, Чурка, выбирал тех, кто был искусен в обмане. Их дети воевали множество лет, пока Чурка не вынудил двух детей Эннойи, которым та доверяла больше остальных, покинуть поле боя. В ярости и отчаяньи Эннойя потребовала, чтобы отныне дети обоих близнецов зависели от крови живых. Боги откликнулись на это просьбу, и так появился клан Гангрел, дети Эннойи.

Члены клана верят, что в одну из ночей их мать вернется и снова призовет их на битву. Тогда, и только тогда Чурка и его прислужники получат то, что заслужили с еще на заре времен. Долг Гангрелов следить за тем, чтобы лишь самые умелые и выносливые пополняли их ряды, чтобы клан смог победить, когда придет время последней битвы. Тогда мать с любовью примет их.

Цивилизация – это трюк Чурки, которому нужно, чтобы обманщики оказались лучше приспособленными к последней битве, чем воины. Клан отказывается идти в ловушку своего древнего врага, поэтому выбирает потомство и охотится среди кочевых и диких племен. Цепи, сковывающие хозяина и раба, лорда и вассала, кажутся им невыносимым проклятием, иерархичное общество Европы вызывает у них отторжение. Они умеют выживать и процветать в самых неблагоприятных условиях. Они ценят простые, но достойные качества, такие, как храбрость, честь, бойцовские навыки, умение выживать и знания о земле.

Необходимость вынуждает Гагрелов часть времени проводить наедине с собой. Если на определенную группу людей начнут охотиться сразу несколько вампиров, они могут быстро сократить количество доступных для питания смертных или вызвать достаточно подозрений, чтобы конфликт стал неизбежен. Хороший охотник не станет уничтожать всю свою добычу. Многие Гангрелы учатся выживать в одиночку, потому что лишь так они существуют с момента своего Становления. Сиры часто бросают своих детей, чтобы те сами заботились о себе, чтобы увидеть, достойны ли они называться истинными Гангрелами.

Однако одиночество не может длиться вечно. Исходя из практичных соображений, объединяться стоит лишь для того, чтобы сформировать охотничьи стаи. Но даже в этом случае нежизнь вне города тяжела. Гангрелы сталкиваются с постоянными опасностями. Во многих лесах обитают люпины, а для того, чтобы своей охотой не оповестить группу людей или целое поселение о присутствии вампира, требуется немалая хитрость и ловкость.

Так или иначе, но большинство Гангрелов проводит среди других вампиров хотя бы часть времени. Можно испытывать себя, сражаясь против людей и животных, но настоящее испытание – это битва с себе подобными. Отсюда следует, что стоит хотя бы немного времени проводить в городах, чтобы узнать об обычаях своих противников. Некоторые даже переселились в города, крадясь в ночи тогда, когда большинство добычи запирается в своих домах. Но слабые, больные и

беззащитные люди, которые обитают бок о бок с вампирами-манипуляторами, считаются постыдной пищей для Гангрелов. Для большинства членов клана нежизнь – это долгие периоды деревенского одиночества, прерываемые немногочисленными годами среди обилия стад и соперников-хищников.

Прозвище: Животные.

Внешность: После Становления Гангрелы приобретают животные черты, и мало кто из них считает нужным скрывать их. Они носят эти отметины с гордостью, как знак навыков выживания. Одежда, если они вообще ее носят, отличается практичностью и, как правило, простотой. В целом их внешность напоминает тех людей, на которых они чаще всего охотятся, но в гораздо более грубой форме.

Убежище и добыча: Мало кто из Гангрелов, кроме тех немногих, кто обитает в городах, имеет постоянное убежище. Они охотятся на обширных территориях и не привязаны к конкретному стаду; из-за долгих странствий у них нет времени, чтобы создать безопасное убежище от солнца. Вместо этого они просто погружаются в землю благодаря Дисциплине Превращение или пользуются естественными убежищами, например, глубокими пещерами. Гангрелы с особым удовольствием питаются городскими обитателями, которые забрели в деревню, или людьми, которые были достаточно глупы, чтобы путешествовать ночью.

Становление: Большинство Гангрелов происходит из так называемых варварских плеемн – татар, монголов, кельтов, викингов, ливов. Однако среди них все больше становится людей из цивилизованного мира, которые обладают подходящими навыками: охотники, лесники и другой сельский люд. Большинство детей бросают на месяцы или даже годы, чтобы они выживали сами, пока их сиры вполглаза – в лучшем случае - присматривают за ними. Если они демонстрируют силу, необходимую для выживания, то их обучают и приглашают в общество Гангрелов. Если же нет, то их сир (или другой хищник) забирает их кровь.

Создание персонажа: У членов клана первичными, как правило, становятся Физические Атрибуты, Социальные Атрибуты обычно бывают третьестепенными. У многих Гангрелов одинаковые Маски и Натуры – они не нуждаются в притворстве или обмане. Таланты или необходимые для выживания Навыки гораздо ценнее Познаний. Обитающие в деревнях и лесах члены клана прежде всего развивают Дисциплину Превращение, так как она сильно помогает в выживании. Обычно Гангрелы следуют Дорогой Зверя, однако они могут идти и по любой другой Дороге.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Стойкость, Превращение.

Слабости: Близость Гангрелов к внутреннему Зверю отражается на их телах. Каждый раз, когда член клана впадает в безумие, он получает животную черту (мохнатые руки, кошачьи глаза, большие клыки и т. д.). За каждых 5 таких черт один из Социальных Атрибутов Гангрела падает на 1. Некоторые Гангрелы считают это благословением, а не слабостью.

Организация: Формальная структура клана весьма слаба - все решает система статуса. После того, как подготовка новообращенного подошла к концу, сир редко встречается со своими отпрысками. При встрече статус члена клана определяется совокупностью перечисляемых им деяний и его репутацией у других Гангрелов. Время от времени устраиваются "сборища" – встречи клана, на которых определяется вожак округи (в лучшем случае неформальная должность) и всеобщий статус. Еще реже случаются совместные празднества, когда боевые стаи Гангрелов собираются для того, чтобы дать отпор общей угрозе.

Цитата: Я надеюсь, что в следующем городе я найду более достойную добычу, чем ты.

Стереотипы

Высокие Кланы: Жалкие существа, которые думают, что стены и обычаи людей защитят их от закона хищника и добычи. Скоро они поймут, что это не так.

Низкие Кланы: Некоторые из них, как и мы, знают, что нужно для выживания и процветания. Другие слишком заняты, прислуживая вышестоящим, чтобы понять истинную суть мира.

Малкавианы: Они - страдающие пророки, через которых говорят боги. Слушайте их слова – но с безопасного расстояния.

Носферату: Кто-то считает, что изуродованная внешность делает их чудовищами. Они ошибаются.

Равнос: Дети Чурки, нашего величайшего врага. Не доверяйте им. Убивайте их везде, где можете.

Цимисхи: Они понимают землю и право силы, хотя у них есть странная привычка неестественно искажать свою плоть.

Малкавианы

Средневековый люд относится к безумию с определенным страхом. Никогда нельзя понять, затронут ли безумец Богом, дьяволом, или и тем, и другим. Некоторые говорят, что во всем виноваты болезни или Волшебный Народец. В любом случае лучше просто оставить безумцев в покое, чтобы на тех, кто пересекается с ними, не пало такое же проклятье. В клане Малкавиан все эти страхи находят наиболее явное воплощение. Проницательное безумие, пророческое предвиденье, неконтролируемый голод хищника и Кровь Каина сошлись вместе, чтобы породить одних из самых страшных вампиров Темного Средневековья. Одно лишь слово может пробудить в них древнее безумие или прозрение терзаемого гения. В моменты идеальной ясности они начинают постигать вселенную и механизмы, которые управляют всем сущим. Они видят мир как цельную картину, созданную самим Богом… но лишь на краткий миг. Затем истина ускользает от них и оставляет лишь тяжелые будоражащие воспоминания. Пытаясь обрести понимание, они достигают более мелких озарений, которые все равно выходят за пределы восприятия других вампиров: они видят отблески грядущего, истинную сущность души, великие замыслы народов и священников, ход самих звезд. Эти картины блекнут рядом с видением вселенского замысла, но поддерживают в холодных неживых сердцах стремление к совершенному, сводящему с ума идеалу.

Прародителем клана был Малкав, которого Каиниты помнят как оракула и пророка Третьего поколения. Некоторые говорят, что Малкав перенял свою просветленность у самого Каина, но не смог его предупредить о том, какое разорение его братья и сестры устроят во Втором Городе. В качестве наказания Каин проклял Малкава и его потомство столь великим безумием, что они уже не могли совмещать его со своей мудростью. Другие говорят, что это проклятье было наложено без злого умысла, когда Каин вложил в разум своего внука воспоминание о лике Господа в то мгновение, когда Бог проклинал его. Прочие утверждают, что Каин крестил Малкава собственной кровью и тем самым проклял его.

Гадать о том, что же послужило причиной безумия Малкава, – своего рода игра среди исследователей Книги Нод, но мало кто осмеливается спросить самих Безумцев, во что же они верят. Клан приветствует безумие, потому что оно – вибрирующая созидательная сила, без которой мир был бы мертв и недвижим. Для них безумие – не препятствие прозрению, но его причина. Даже если же оставить в стороне эти рассуждения о движущем семени, безумие дарует клану единство, понятное лишь малому числу чужаков. Их связь с невообразимой структурой Творения создает общую систему взглядов, и ходят слухи, что некоторые Безумцы общаются на собственном тайном языке. Но являющееся им видение слишком раздробленно и велико, чтобы охватить его взглядом, поэтому все Малкавианы видят разные части общей картины. Вот почему они ценят восприятие других: оно позволяет им почувствовать землю у себя под ногами.

Малкавианы весьма общительны и часто наделены страстными натурами. Некоторые говорят, что безумие любит компанию, но на самом деле Малкавианы ценят прозрение и обожают уникальное восприятие. Возможно, поэтому они легко переходят от группы к группе и заключают бесполезные союзы. К несчастью, хоть Малкавианы и любят компанию, мало кто может выносить их долгое время. Честолюбивые владыки могут вытерпеть вечер с ними, пытаясь распознать некую великую истину в их предсказаниях, но даже это испытание многим кажется чрезмерным. Не так-то просто понять, пересек ли Малкавиан границу, отделяющую темного мудреца от злобного демона (пока не становится слишком поздно). Пытаться определить суть Малкавиан – все равно

что бросать порох в огонь, проверяя, будет ли он просто чадить или же взорвется. Однако большинство Каинитов пугает не сама природа Малкавиан, а их способность делиться своим безумием при помощи Дисциплины Помешательство. Поэтому лишь самые храбрые или отчаянные Сородичи могут долго выносить внимание Малкавиан.

История клана Малкавиан – маятник, качающийся между уважением и ужасом, высоким положением и изгнанием. Когда Малкавианы в почете у своих собратьев, они становятся советниками, провидцами, мудрецами и шаманами общества Каинитов. Однако порою терпимость перерастает в осторожность, а затем и страх. Когда-то Малкавианы были одним из правящих кланов в Римской империи. Теперь же их считают проклятыми и называют посланцами темных сил. В лучшем случае Каиниты Темного Средневековья жалеют этот, как считается, слабый и немощный клан и предлагают ему помощь. В худшем случае Малкавианы сталкиваются с гонениями, мучениями и даже уничтожением.

Прозвище: Безумцы.

Внешность: Выбирая кандидатов на Становление, Малкавианы не учитывают ни его социальное положение, ни место рождения. Они предлагают Поцелуй любому, кто несет в себе зерно безумия или прозрения. Поэтому Малкавианы могут быть любого происхождения, любой расы, принадлежать к любому классу, от дикого пророка с окраин деревни до повитухи, которая кормит младенцев своим витэ.

Убежище и добыча: Малкавианы предпочитают развалины, будь то деревня, уничтоженная чумой, сгоревшая церковь, заброшенное аббатство или ветхое строение в самых зловонных трущобах. Убранство подобных убежищ различается в зависимости от безумия самого Малкавиана. Некоторые убежища являются складами костей людей и животных, другие украшают письмена, написанные углем, а некоторые чисты и по-спартански суровы. Некоторые черты характера влияют на выбор добычи, однако многие Малкавианы видят свое предназначение в наказании нечестивых. Вот только мнения о том, кого же считать нечестивцем, совпадают редко.

Становление: Многие Каиниты считают Становление честью, оказать которую можно только тем, кто достойно проявил себя. Малкавианы же видят в птенце дар, который улучшает сира и клан. Избранниками становятся лишь те, в ком есть семя безумия (выраженное или нет), и Малкавианы могут искать таких людей десятилетиями, пока не услышат неясный крика безумной души, которая вопиет об освобождении. Безумцы ценят тех, кто обладает острой интуицией, безумием, видениями или причудливым прозрением. Обращение птенца становится праздником для сира и клана, так как добавляет еще один кусочек к разрозненной мозаике.

Создание персонажа: Малкавианы отличаются большим разнообразием, на них лежат благословение самых разных безумных взглядов и устремлений – а значит, Натур и Масок. Многие Малкавианы обладают высокими Ментальными Атрибутами и специализируются на Талантах, некоторые предпочитают Социальные Атрибуты. Дополнения варьируются, но редко включают в себя Статус (хотя это Дополнение вполне возможно). Малкавианы следуют всеми основными Дорогами, однако Дорога Небес наиболее популярна.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Помешательство, Затемнение.

Слабости: Говорят, что Каин предложил Малкаву сводящую с ума истину, тайну, которую Патриарх навсегда разделил со своим потомством через кровь. Все Малкавианы автоматически обладают одним психозом (выбирается при создании персонажа), от которого они никогда не смогут избавиться, даже истратив Силу Воли.

Организация: Когда-то все Малкавианы принадлежали к тайным орденам, которые обучали наиболее таинственным прозрениям, приносимым кровью. Теперь эти ордена редки, они скрываются под ширмой смертных культов и подобных организаций. Сейчас большинство Безумцев существует вне иерархии и лидерства, объединенные лишь слабой родственной связью с остальным кланом. Чтобы удержать в узде свой изменчивый как ртуть разум, они прибегают к помощи котерий и дорог.

Цитата: *Безумны? Это мы безумны, милорд, или же истина, которую мы даруем, сводит с ума?*

Стереотипы

Высокие Кланы: Они пытаются привнести порядок в ночь и повсюду терпят неудачу. И кто же из нас действительно безумен?

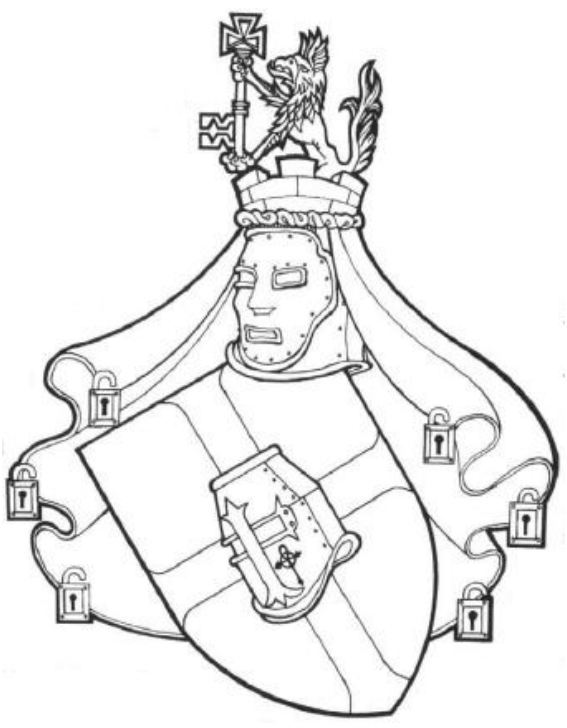
Низкие Кланы: Они верны дарам своей крови куда больше, чем те, кто стоит над ними. Однако многие из них все еще слепы и не видят истину.

Гангрел: Мы завидуем их способности общаться со Зверем, что внутри всех нас. Печально, что они с таким увлечением орут на него и почти его не слышат.

Ласомбра: Они заполняют все свое существование паутиной, а затем сердятся, когда мы сдираем ее. Но иначе как бы они вообще могли видеть?

Тремер: Они все хотят попасть куда-то, но не могут решить, куда. Не было еще клана, столь упорно не видящего цели и так настойчиво старающегося остаться слепым.

Носферату



Из всех кланов наиболее остро ощущают на себе Проклятие Каина именно Носферату. Их Становление представляет собой мучительный процесс, во время которого проклятая кровь клана разливается по умирающим венам, чудовищно искажая тело. Каждый член клана Носферату превращается в ужасное, изуродованное существо. Когда изменения, которые могут длиться целую неделю, закончены, даже слепой не перепутает их с человеком, поскольку от многих из них исходит ужасающий запах, оскорбляющий ноздри богобоязненных верующих. Всего лишь один взгляд на их отвратительные лица убеждает в том, что Носферату – воплощение зла, порождения греха, навеки исключенные из числа людей.

Некоторые из них сходят с ума, когда понимают, что с ними произошло, и их уничтожают их собственные сиры. Другие как-то примиряются со своим существованием, но пережитый болезненный опыт меняет их всех. Многие недавно получившие Становление Носферату проклинают своих сиров за свое нынешнее состояние и за то, что те выбрали их для столь страшной судьбы. Хотя многие новообращенные проводят некоторые время под крылом у своего сира, часто они стараются как можно раньше расстаться с тварью, которая обратила их в чудовищ. Если легенды правдивы, то эти узы ненависти восходят к самому первому представителю их клана.

Абсимилиард, основатель клана, был одержим красотой – как своей, так и тех, кто его окружал. Некоторые говорят, что он возглавил восстание против Второго Поколения, против детей самого Каина. Другие уверяют, что он завоевал любовь смертной, которой был очарован Каин. Чем бы ни был вызван гнев Темного Отца, под его влиянием Каин отобрал у Абсимилиарда то, что тот ценил больше всего. Его уродство стало для него мучением. Хуже того, его стали отвергать красивые люди, в том числе и его возлюбленная. Первый Носферату обратил свой гнев на собственных детей, и ходят слухи, что он до сих пор охотится на них при помощи своих пешек.

Однако вампиры этого клана научились скрывать свое проклятье, они мастера скрытности, обмана и хитростей, как обычных, так и сверхъестественных. Некоторые из их способностей позволяют им на время обрести нормальную внешность, но боль, нахлынувшая на них во время Становления, никогда полностью не оставляет их. Она постоянно напоминает им о том, чем они стали. Многие Каиниты считают несчастье этого клана видимым проявлением греха, который есть в каждом вампире, и избегают Носферату, поскольку те напоминают им о том, что они сами прокляты.

Члены клана по-разному справляются со своим проклятьем. Некоторые ищут утешения или покаяния в религии, надеясь, что Господь простит их и позволит им попасть в рай. Они становятся странствующими рыцарями, совершая благие поступки, или терзают свою неживую плоть в надежде получить благосклонность Господа. Большинство из них ищет утешения в Церкви, которая предлагает универсальное прощение, видя в Христе наилучший путь к спасению. Прочие обращаются к еретическим учениям своего времени, стремясь обрести в них тот образ жизни и систему запретов, которые считают наиболее подходящими для себя.

Немалое число Носферату скрывается от общества, живя среди прокаженных и больных, и принося пользу сообществу Каинитов благодаря торговле информацией, которую они получают, наблюдая, слушая и изучая из тени. Высокие Кланы смотрят на этих существ сверху вниз, и лишь некоторые из них поняли, что победа в Войне Князей во многом может зависеть от Прокаженных. Такие Носферату часто собираются в небольшие группы, численность которых тщательно скрывается от других вампиров.

Последняя группа видит в своем облике неопровержимое доказательство греха. Их души прокляты и им недоступно спасение, они даже не пытаются заслужить благосклонность Бога, который давно покинул их. Они становятся чудовищами, которые мстят живым и Каинитам всеми доступными способами.

Прозвище: Прокаженные.

Внешность: Всех Носферату можно описать как крайне уродливых. Уродство может проявляться в самых различных формах, от изувеченного тела с изогнутыми конечностями и раздутой головой до жесткой кожи с гнойными нарывами и незаживающими ранами. Некоторые религиоз-

ные члены клана считают такие раны знаками страданий, которыми испытывает их Бог, и уподобляют их стигматам Христа. Некоторые уродства переходят от сира к потомкам, в результате чего создаются отдельные семьи Носферату. Многие скрывают свою отталкивающую внешность под одеяниями из грубого сукна, похожими на те, которые носят смертные прокаженные.

Убежище и добыча: Все члены клана ищут себе убежища как можно дальше от людей. Предпочтение отдается заброшенным, разрушенным или опустошенным чумой селениям, не менее охотно Носферату селятся в канализациях времен Римской империи и катакомбах, если, конечно, в выбранном ими городе есть такая роскошь. Многие Прокаженные обитают в отдаленных и малоиспользуемых частях монастырей и замков. Некоторые находят себе приют в колониях прокаженных, чтобы не слишком выделяться уродством на фоне толпы. Добычей клана обычно становятся опустившееся, немощные и безумные люди, однако некоторые религиозные Носферату предпочитают питаться теми, кто, по их мнению, нарушает заповеди своей веры.

Становление: Некоторые Носферату выбирают тех, кто уже изуродован, изгнан или болен в надежде, что это поможет перенести птенцам Становления. Другие Носферату выбирают разочаровавшихся в жизни людей, считая, что те быстрее привыкнут к новому существованию. Но есть и те, кто потакает своей чудовищной природе и выбирает для Становления красивых, успешных и обладающих высоким положением смертных, наслаждаясь их ужасом и безумием, когда те пытаются приспособиться к своему новому состоянию.

Создание персонажа: У большей части клана первичными становятся Ментальные Атрибуты, однако среди Носферату есть воины и бандиты, для которых первичными являются Физические Атрибуты. Большинство Носферату ценят Познания больше, чем Таланты или Навыки. В клане часто встречается Дополнение Связи, но Союзники или Слуги крайне редки. Члены клана обычно следуют Дорогой Небес, Греха или Зверя. Дорога Человечности среди Прокаженных распространена крайне слабо.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Затемнение, Могущество.

Слабости: Все Носферату до конца своей нежизни остаются уродливыми и ужасными созданиями. Их Внешность всегда равна нулю и не может быть увеличена никаким образом (они даже теряют единицу, получаемую всеми персонажами автоматически). Все броски, учитывающие Внешность, автоматически считаются проваленными.

Организация: Несмотря на внешность и нелегкие отношения с сирами, многие Носферату на удивление общительны, по крайней мере, в окружении себе подобных. Возможно, это связано с тем, что они не судят о других по внешности. Многие из них собираются в небольшие группы и свободно обмениваются информацией друг с другом. Религиозные Носферату обычно поддерживают связь со своими единоверцами, чтобы помогать друг другу в своих начинаниях.

Стереотипы

Высокие Кланы: О, такие благородные и могущественные, пока им что-то не потребуется от нас. А затем они вместе со всеми нами ползают в грязи.

Низкие Кланы: Они изгои, как и мы, но слишком высокомерны, чтобы признать это. И это дает нам преимущество.

Ласомбра: Каждого из них интересует лишь он сам, но большинство из них знает, что информация – лучшая монета.

Тореадор: Красивые личики позволяют им играть со смертными. Как им удается забыть, что станется с их игрушками, если те вдруг узнают об истинной природе своих хозяев?

Тремер: Честолюбивые чудовища, которым стоит преподать урок и показать, что значит быть настоящими вампирами.

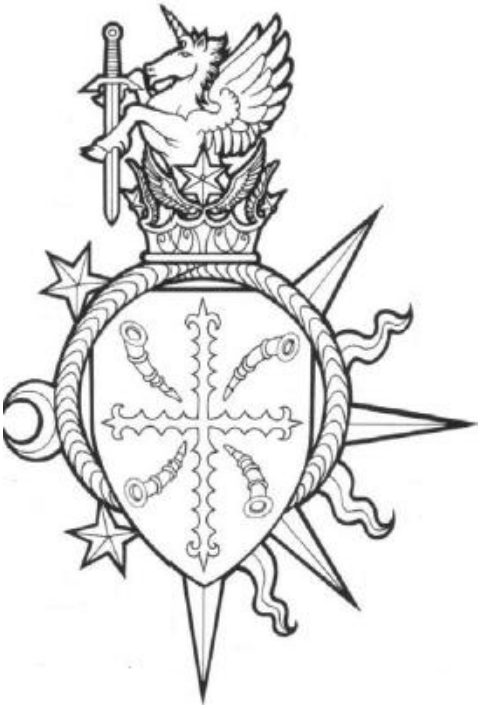
Цимисхи: Они понимают, что мы такое, и даже пытаются стать похожими на нас.

Равнос

Носители порока и хаоса, непонятые члены общества, которое не может постичь всю силу управляющего ими Зверя, представители клана Равнос с их приверженностью греху вызывают недоверие всюду, где бы они ни появлялись. Многие знают их, немногие их принимают и почти никто им не доверяет. Пускаясь в путь из необходимости, они спешат из города в город, редко задерживаясь для того, чтобы осесть и создать постоянные связи. В результате Равнос стали идеаль-

ными торговцами. Товары, информация, тайны – все имеет свою цену, и эти странствующие вампиры знают, что просить взамен.

Происхождение клана Равнос окутано тайной даже для самих членов клана. Те, кто сейчас обитает в Европе, ведут свой род от волн эмигрантов из восточных земель за пределами Персии, которые пришли на запад во времена Александра Великого. До этого времени их история больше похожа на легенду. Эти волны переселенцев разделились на несколько *джати*, или каст, и разбрелись по Европе, Африке и Ближнему Востоку, но многие полагают, что их основатель все еще спит в далеких восточных землях, возможно, в Индии, куда он был изгнан после Великого Потопа.



В последнее столетие из этих далеких восточных стран пришла небольшая группа Равнос, и они рассказывают совсем другие истории о происхождении клана. В них создатель клана выступает как великий герой, возможно, даже бог. Однако вновь прибывшие Равнос с подозрением относятся к своим европейским собратьям и мало чем с ними делятся. Что из этих историй правда, а что миф, остается загадкой, как и в случае всех остальных преданий клана, членов которого называют Шарлатанами.

Клановая слабость причиняет высокородным лордам Европы множество неудобств. Каждый Равнос подвержен греху, и клан обвиняют в том, что они сеют хаос всюду, куда ступает их нога. Но только глупец станет считать, что Равнос, потакающие позывам своего Зверя, не могут держать себя в руках. Надменный князь может необдуманно изгнать Равнос из своих земель, но среди Высоких Кланов уже ходит немало легенд о последствиях такого решения. Изгнание лишь обрушит ярость *джати* на головы тех, кто осмелился отдать такой приказ.

Равнос по большей части разрозненны и доверяют друг другу примерно так же, как остальные доверяют им. Восточные и западные Равнос противостоят друг другу с одинаковым рвением, разница в мировоззрении вызывает частые стычки и подливает масла в огонь. Куда бы они ни пошли, их сомнительная (и не обязательно заслуженная) репутация опережает их. Многие Равнос превосходно плетут интриги, и тем, кто имеет с ними дело, приходятся постоянно быть начеку, отделяя действительность от фантастического обмана.

Узы семьи и касты создают в клане уникальное чувство личной безопасности. Равнос ревностно защищают членов своей *джати*, и чем крепче кровные узы, тем быстрее возмездие. Среди сенешалей и чистильщиков Европы широко известна история о Равнос, который был несправедливо наказан или изгнан высокородным князем (имя князя и место действия меняются от рассказчика к рассказчику). Вскоре после этого на князя посыпались «претензии» от семьи его жертвы: сира, ближайших родичей, потомства и т. д. Открытая война не в стиле Равнос, но они могут с легкостью разрушить город, разъедая его изнутри. Владыкам постоянно приходятся выбирать, что будет опасней: приютить Равнос или же изгнать и ожидать возмездия.

Из-за своей репутации Равнос часто выбирают одну из двух моделей поведения, которая позволяет им существовать в феодальном мире Каинитов. Нередко они притворяются членами других кланов. Подобные действия таят в себе опасность, но вместе с тем приносят заметную выгоду. Мало какому другому клану не доверяют столь же открыто, как и Равнос, и личина странствующего рыцаря Вентру или бродячего Тореадора-трубадура позволяет Шарлатану втайне потакать своим порокам. Так как раскрытие повлечет за собой немедленное воздаяние, некоторые вампиры тратят десятилетия или даже века на то, чтобы создать сеть из людей, которые бы подтверждали их ложные притязания. Но многим Равнос претит сама идея скрывать свою истинную сущность. Они открыто выступают в качестве торговцев, послов, шпионов и наемников.

Своей опасной репутацией Равнос во многом обязаны Дисциплине Химерия. Эта Дисциплина, которую мало кто из чужаков понимает, позволяет Равнос создавать большие и малые иллюзии и придавать форму чужому восприятию, как скульптор придает форму глине. Однако использование Химерии таит в себе опасности, и среди *джати* ходят истории о Шарлатанах, которые обманули сами себя.

Прозвище: Шарлатаны.

Внешность: Те Равнос, которые не скрывают связи с кланом, обычно одеваются так, чтобы подчеркнуть свою экзотическую природу. Их наряды ведут свое происхождение из Индии или Средиземноморья, в них используются редкие ткани и краски с Востока. Такие Равнос отдают предпочтение насыщенным пурпурным, голубым и золотым оттенкам, их одежды более свободны по покрою, чем европейские, и меньше сковывают движение. Шарлатаны, на короткое время или на долгие годы решившие скрыться под чужой личиной, одеваются в соответствии со своей ролью.

Убежище и добыча: Слухи о порочности и праздности Равнос нельзя назвать безосновательными, и этих вампиров часто можно встретить там, где царят разврат и наслаждения. Так как в основном Равнос проводят нежизнь в странствиях, часто они выбирают города с большими рынками, где можно устроить себе временные убежища. Портовые города особенно хорошо подходят для их целей, однако Равнос можно найти и вдали от берегов, хоть и в меньшем количестве. Большие города также позволяют быстро исчезнуть, если их присутствие станет нежелательным для местного князя. Во время странствий они могут питаться членами своей смертной семьи, но в городах, где выбор добычи не так ограничен, они не брезгуют и представителями низших классов.

Становление: Многие Равнос получают Становление за свои успехи при жизни, и каждый сир сам определяет, что именно считать подходящими качествами для будущего птенца. Многие ищут смертных со склонностью к обману и путешествиям, другие ищут тех, кто при жизни отличался добродетельностью, полагая, что невозможно в полной мере познать добродетель, не познав греха. Некоторые восточные Равнос хотели бы сохранить чистоту крови, но в Европе клан принимает в свои ряды выходцев из всех сословий и народов.

Создание персонажа: Равнос должны уметь убеждать окружающих в своей искренности или же уметь обманывать их, поэтому Социальные Атрибуты обычно становятся первичными. Ловкачи всех мастей получают Становление от Равнос, и их концепции могут варьироваться от странствующего музыканта до мастера местной гильдии, которые расширяют свою территорию. Типичными Дополнениями являются Союзники и Наставник (члены *джати*), а также Связи и Ресурсы (полезно для торговцев). По слухам, большинство Равнос следуют по Дороге Грехов, но на самом деле многие из них придерживаются других Дорог, в том числе и Дороги Человечности. Говорят, что наиболее традиционные и опасные Шарлатаны следуют собственной тайной вере, Дороге Парадокса.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Химерия, Стойкость.

Слабости: Зверь Равнос – соблазнительное чудовище, а не безмозглое воплощение голода, как у других вампиров. Равнос могут впадать в безумие и Ротшрек, но их Зверь подталкивает их к более утонченным порокам. Каждый Равнос привержен какому-либо греху или пороку, который выбирается при создании персонажа. Гордыня, жадность, похоть, воровство или другой позыв

может стать таким пороком. Если возникает ситуация, в которой персонаж может удовлетворить вызванное этим пороком желание, то он сделает это, если только игрок не выполнит успешный бросок на Самоконтроль или Инстинкты со сложностью 6. Даже если бросок был успешен, Равнос все равно будет чувствовать позыв и, возможно, слышать шепот Зверя у себя в голове.

Организация: Равнос ведут кочевой образ нежизни, и поэтому у них почти нет возможности для создания тесных связей или владений. Их структура, как и их общество, изменчива и непостоянна. Единственное правило, которое свято соблюдают все Равнос, гласит: «Защищай семью». Этот закон отчетливей всего проявляется в действиях различных *джати*. *Джати* для Равнос – это своего рода большие семьи. Члены *джати* обычно состоят в дальнем родстве и исповедуют одну философию. Они охотно предлагают друг другу помощь и поддержку, помогая другим членам *джати* в таких делах, как путешествия и обмен информацией.

Цитата: *Мой лорд, этот прекрасно сделанный кинжал достоин того, чтобы просить за него 20 дхарм… мне совсем не хочется обнаружить его торчащим из вашей спины после того, как я продам его вашему брату, живущему на другом конце улицы. Что? Вы не…*

Стереотипы

Высокие Кланы: Жаль, что они постоянно гонят нас из своих владений. Они начнут ценить нас только тогда, когда научатся доверять тому, что мы предлагаем. Они должны понять, что иллюзии, которыми они себя окружили, намного сильнее тех, что мы можем создать.

Низкие Кланы: Деление на Высокие и Низкие кланы – вздор, на всех нужно смотреть с одинаковой беспристрастностью, и первые доверяют нам ничуть не больше, чем вторые.

Гангрел: Они яростно ненавидят нас со времен противостояния на Востоке. Бойтесь их и благодарите Каина за то, что их так легко обмануть.

Тореадор: При всех они плюют на нас, как и прочие кланы, но стоит нам остаться наедине, как они быстро начинают интересоваться, что же мы можем предложить. Хороший дворцовый секрет и рулон шелка купят любого из них.

Вентру: Некоторые из нас шепчутся о тайных делишках с норманнами и их князем, но не обманывайтесь, думая, что Полководцы будут относиться к нам терпимее, чем все остальные.

Тремеры

В холодную туманную ночь 1022 года восемь самых талантливых магов-герметиков мира сошлись в потайной комнате затерянного в лесах Трансильвании замка, спотыкаясь на ходу и протирая глаза, которые слипались после проведенной без сна недели приготовлений. Они собирались завершить ритуал, благодаря которому должны были наконец обрести философский камень – давно искомый ключ к бессмертию и неограниченной власти. Их ожидания оправдались (до известной степени), но содеянное навсегда покрыло их гордый дом исследователей мерзкой славой, обрушив на них проклятие вампиризма из-за похищения Крови Каина. Некоторые из этих восьми проклятых до сих пор спрашивают себя, понимал ли их предводитель, великий Тремер, как он стал орудием в руках судьбы, которое изменило всю историю герметиков и Каинитов. Они гадали, не придется ли им провести свой проклятый, полный невзгод срок существования в попытках избежать последствий того, что они натворили. Однако идти туда, где ангел не решится сделать шаг, всегда было девизом Дома Тремер.

Прошедшие с тех пор два века стали свидетелями многих горьких предположений и теорий, выдвинутых как изнутри, так и извне. Действительно ли магия умирает, как говорят о том Тремер и его семь учеников, или же они считают так только потому, что их жажда вечной молодости истощила приток энергии? Они знали, какой судьбе они подвергнут своих братьев и сестер, или же их не беспокоило это? Они действуют не раздумывая, или же все их поступки - это часть какого-то большого замысла… чьего?

Известно, что чем больше на Тремеров давят, тем крепче они становятся. Когда-то великий дом

магов теперь стал кланом вампиров – Герметический Орден отверг их в 1202 году, и последовавшая за этим война стала концом для оставшихся в этом доме людей. Они либо получили Становление, либо были казнены своими Проклятыми собратьями. Их враги Цимисхи, у которых они украли кровь и которые потратили на колебания несколько бесценных лет, теперь постоянно сражаются с ними. Но заклинания и странные твари не позволяют им приблизиться к источнику той заразы, которую они пытаются выжечь. Хотя Тремер *официально* никогда не признавал, что убил Патриарха Саулота и выпил его живительную кровь (и таким образом создал свой клан), мало кто из вампирских старейшин не заметил, что потомство Саулота начало быстро исчезать как раз тогда, когда честолюбивые выскочки стали набирать силу.

И теперь Узурпаторы, вопреки (или благодаря) тому, что их осаждают со всех сторон, лелеют новую мечту – о месте среди Каинитов. Но на своем пути они столкнулись с почти непреодолимыми трудностями. Даже те вампиры. Которые без ненависти относятся к Тремерам, считают их нечестивыми. Руки волшебников запятнаны святотатством, и это тоже веский аргумент. Многие молодые Тремеры, которые внезапно утратили смертную магию, были пойманы и убиты. Немало птенцов было брошено к подножьям княжеских тронов и заплатило за невежество своими нежизнями.

Семеро, ученики Тремера и предводители его Дома, быстро поняли, что они должны умиротворить своих чудовищных собратьев, выучить правила их маленького тайного сообщества и хотя бы внешне придерживаться их. Однако и Тремерам есть что предложить. Да, недавно созданная ими магия крови, Тауматургия, хотя и помогает справиться с примитивным колдовством Цимисхов, ни в какое сравнение не идет с силами, которыми они обладали при жизни. Да, они сейчас они чувствуют себя куда более одинокими и уязвимыми, чем прежде. Но никто из чужаков не должен знать об этом. Нелегко гордым духом Тремерам льстить и доказывать другим свою полезность. Многие из них натянуто улыбаются, когда лорды Вентру безнаказанно злоупотребляют их дарами. Лишь отчаяние – и необходимость – вынуждает их смиряться с этим. Но наедине с собой они усмехаются. Раз уж они носят прозвище Узурпаторы, то должны соответствовать ему.

К несчастью, ни строгая иерархия, ни частичная кровная клятва, которую каждый Тремер приносит своим руководителям, не породили того единства, о котором мечтали Семеро, и виноваты в этом трое из их числа: Горатрикс Неусыпный, предводитель самых решительно настроенных собратьев, Этриус Упорный, чья фракция изображает из себя совесть клана, и мудрая Мерлинда, которую с насмешкой называют миротворицей, хотя у нее есть своя группа поддержки. Существуют и более глубокие разногласия: между теми, кто приветствует бессмертие, и теми, кто чувствует себя преданными и обращенными в рабство, между любителями командовать и могучими волшебниками-одиночками, и так далее, ad infinitum. И все же большинство Тремеров понимает, что остальной мир ненавидит их гораздо сильнее, чем они ненавидят друг друга. А перед лицом общей опасности даже непримиримые противники заключают союз.

Прозвище: Узурпаторы.

Внешность: Большинство Тремеров считают себя искателями истины и одеваются соответственно: в одеяния ученых, пошитые из прочных тканей, намеренно скромные и непритязательные. Сундуки клана полны, но личное богатство считается в нем излишней роскошью. Регенты предпочитают держать себя, своих учеников и свои капеллы в строгости. Однако Тремеры, выступающие в качестве посредников между Каинитами, могут носить что угодно, от роскошных дворцовых одежд до дорогих мехов и шелков. Их видимый возраст может сильно различаться, так как все они получали Становление в разном возрасте. Тремеры могут происходить из любых христианских регионов или земель, граничащих с ними, однако этническими центрами клана являются немецкие и славянские земли.

Убежище и добыча: Практически все Тремеры обитают в тайных домах для тауматургических изысканий, именуемых капеллами, обычно с несколькими своими соклановцами, хотя региональные штаб-квартиры клана могут быть больше по размеру. Вампиризм вынуждает создавать капеллы в городах, где из-за своего статуса изгоев Тремерам приходится иметь дело с человеческими отбросами: обитателями трущоб, гетто, кварталов для иноземцев. Эти зачастую истощенные люди становятся для Тремеров источником пищи. Некоторые неофициальные капеллы не могут позволить себе даже этого, а ведь природа их магии требует много крови. К счастью, культура клана не приветствует гурманство. Во многих капеллах есть «кладовая», где содержатся смертные пленники, а ученикам просто-напросто запрещено рисковать собой на охоте.

Становление: Несмотря на множество старых и новых врагов, Тремеры все еще набирают птенцов из кабалов оккультистов, гностических культов, церковных школ, университетов, аббатств, монастырей – словом, отовсюду, где почитается разум. От верующих всех конфессий ожидается, что они отбросят прочь все убеждения, которые проникнувшиеся духом эллинизма Тремеры считают непросвещенным, особенно после того, как превратятся в вампиров. Некоторые регенты создают среди смертных собственные тайные общества, которые обеспечивают их питанием и кандидатами для Становления. Иногда Становление получают маги-герметики, которые кажутся слишком многообещающими для того, чтобы позволить им просто умереть, или же, к несчастью для себя, суют свой нос куда не следует.

Однако прагматизм диктует и более низменный выбор: клану нужны рыцари для «венгерской войны», придворные или даже прелаты, способные выполнять обязанности дипломата. Подобных людей соблазняют или хватают силой, если это необходимо. Вне зависимости от своего происхождения, идеальный кандидат должен обладать блестящим интеллектом, тягой к тайнам и, кроме того, духом авантюриста. Другие Каиниты склонны недооценивать отвагу Тремеров из-за хилой внешности, пока не становится слишком поздно.

Создание персонажа: Большинство Тремеров следуют по Дороге человечности (и иногда Дороге Греха), так как с подозрением и предубеждением относятся к прочим вариантам. Ментальные Атрибуты и Познания обычно первичны, если иное не заложено в концепции (например, если персонаж – воин, дипломат или ученик с природным даром, но без образования). Наиболее

популярным личным Дополнением является Наставник, но у капелл может быть целый набор общих Дополнений.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Доминирование, Тауматургия.

Слабости: Традиции Тремер требуют повиновения главам Дома, и это повиновение достигается за счет принудительных частичных уз крови - одного глотка смешанной крови Семи. Через этот ритуал должен пройти каждый новичок. Поэтому высокопоставленные Узурпаторы получают -1 к сложности при применении Доминирования к своим младшим по рангу собратьям. Есть и еще более опасный обычай: каждый Тремер должен сдать сосуд со своей кровью, и в Высшей Капелле в Цеорисе быстро растет обширная коллекция крови членов клана. Тауматургия дает удобную возможность наказывать младших Тремеров, делая их жертвами темных ритуалов.

Организация: Из-за острой нужды в единстве (и, возможно, ради обширных оккультных исследований) Семеро постепенно превращают прежнюю иерархию клана в то, что с почтением называют Пирамидой. Они надеются, что у каждого регента капеллы будет семеро учеников, семеро регентов будут подчиняться окружному владыке, семеро владык будут подчиняться одному из Семи, а те будут подчинятся Великому Тремеру, который отдыхает в Цеорис, в Высшей Капелле, величайшей крепости Дома, расположенной в Трансильванских Альпах.

Чтобы создать такую структуру, требуется много усилий, как магических, так и вполне материальных. Многие Тремеры, которым опасности грозят со всех сторон, считают ночную работу в своих капеллах и простое выживание куда более важными задачами, чем попытка произвести впечатление на какого-нибудь далекого руководителя. Но клановая клятва при инициации предполагает смерть за открытое неповиновение, и у вышестоящих магов есть средства, позволяющие выполнить эту угрозу.

Цитата: *Мне тяжело признаваться в несогласии с вашими доверенными советниками, моя госпожа, ведь они, без сомнения…*

Стереотипы

Высокие Кланы: Нам требуется покровительство, но и многие из них, в особенности Вентру, тоже нуждаются в нас, даже если они, в своем слепом лицемерии, не желают этого признавать. Только благодаря им мы до сих пор не перешагнули порог смерти.

Низкие Кланы: Даже они льют на нас грязь; но они знают, что мы не останемся в ней надолго. И мне кажется, за это они ненавидят нас еще больше, чем их правители.

Цимисхи: Когда они впервые обрушились на нас, мы не могли понять, почему они считают нас такими опасными врагами. Теперь мы знаем о них достаточно, чтобы полностью согласиться с ними.

Салюбри: Вы уверены, что он был один?

И снова Зоя бежала.

Священники застали ее во время охоты на улицах Труа, когда ее губы были выпачканы человеческой кровью, а у ног лежало неподвижное тело мужчины. Этот человек был таким же чудовищем, как и она сама, грешником, который не ограничился тем, что возжелал жену и дочь ближнего своего, но так называемых служителей Господа это не волновало.

Ускользнуть от первого священника было просто. Он выглядел как сельский чернец, не привыкший к людским толпам, которые во время большой ярмарки заполняли улицы даже по ночам. Зоя на мгновение сама чуть не поверила, что старый мул вдруг встал на дыбы. Монах отпрянул, спасаясь от удара копытами, и зажмурился, совсем как мальчишка. Когда же он снова открыл глаза, то обнаружил, что животное мирно дремлет в сооруженном на скорую руку стойле, а "дьяволовой потаскухи", за которой он гнался, давно и след простыл.

Отец Анатоль, конечно же, будет недоволен тем, что ее увидели, но он поймет. Он часто говорил: "Наши судьбы в руках Господа всемогущего. Любые невзгоды – лишь еще одна проверка нашей веры".

Но второй священник оказался куда опасней. Его сопровождал рыцарь, у которого на одежде был крест, как у тех, кто бывал в Святой Земле, и морская ракушка паломника в Сантьяго. Этот воин ничем не походил на неопытного оруженосца, как и его спутника-священника нельзя было назвать приходским хлыщом. Насколько Зоя поняла, он был доминиканцем, потому что его дорожный плащ скрывал темно-алое облачение. На шее у него висело золотое распятие.

Ей не нравилось, что священник и рыцарь не отстают от нее. Куда бы она ни сворачивала, к каким уловкам ни прибегала, эти двое, словно ведомые каким-то инстинктом, каждый раз находили верный путь. Иногда они сбивались со следа, но потом вновь шли в правильном направлении, будто перед ними была незримая тропа. Холодное тело Зои охватил озноб, вызванный пробудившимся в ней страхом.

- Господь направляет их, - прошептала она в пространство. Чтобы избавиться от них, ей придется совершить нечто необратимое. Но они – божьи люди…

"Все люди – грешники". Непрошенная мысль всплыла откуда-то из глубины ее неживой души. "И те, кто грешит во имя Господа, самые большие грешники из всех". А они грешили во имя Господа, разве не так? Они преследовали ее, дитя Господа и Каина, идущую по Дороге Небес, лишь из-за ее природы. Природы, которой ее наделил сам Господь, желая ее раскаяния? "Осмелятся ли они восстать против дел Господних?" Это казалось немыслимым. Самый страшный из смертных грехов. Гордыня, явная и пагубная. Отвергать Бога? Как они смеют? "Позволить им идти тем же путем значит согрешить".

Священник и рыцарь не заметили, как она повернула назад. Их смерть не была ни быстрой, ни безболезненной.

Глава третья: Дороги

Если же за силу мою назовут меня богом, я не
опровергну этих слов.
И если поднесут мне из имущества своего все первое и лучшее,
Я не отрину даров и не изгоню тех,
кто принес их.
— Фрагменты из Эрджияса, II (Лилит)

В каждом Проклятом таится сила, которую называют Зверем. Ночь за ночью неутолимый голод и неукротимая свирепость грызут их души. Каиниты вынужденно учатся укрощать своего Зверя, иначе им грозит безумие и превращение в озлобленных хищников, которых их же сородичи убивают, как бешеных собак. Чтобы устоять перед еженощным напором Зверя, вампиры прибегают к различным философским учениями и верованиям, которые могут стать для них поддержкой и опорой, а быть может, даже путем к лучшему понимаю собственной природы и обретению покоя. Такие пути называют Дорогами (или *viae* на латыни), и они ведут к надежде, а зачастую – и к власти.

Суть Дорог

Дороги – это философские учения, способы существования, которые позволяют своим последователям лучше понять собственное "я" и обрести цель. Точно так же, как крестьяне, страдая под гнетом ежедневных забот, обращаются за утешением к таинствам Церкви, Каиниты ищут на дорогах защиты от знания о том, кем они являются на самом деле, и от таящегося в каждом из них Зверя. Чем сильнее приверженность Каинита учению дороги, тем проще ему преодолевать или сдерживать позывы Зверя, но тем фанатичней он относится к догматам своей веры, уподобляясь в этом святым… или мученикам.

Хотя у всех дорог есть общая цель – удержать своих последователей от безумия, - достигается она по-разному. Некоторые учения отвергают Зверя, другие стремятся принять и понять его. Каждая дорога делает упор на определенный догмат, но убеждения их последователей могут сильно разниться. Так, Дорога Небес и Дорога Человечности ведут к искуплению и дарую надежду на спасение. Дорога Зверя и Дорога Грехов призывают поддаться голодному Зверю, чтобы насытить его. Дорога Королей подчеркивает превосходство Детей Каина над смертным стадом. Каждая дорога служит тому, чтобы держать Зверя в узде, но это, пожалуй, единственное сходство между ними. Подобно разным религиям, они не всегда могут мирно сосуществовать и состязаются за влияние на сердца и души Каинитов.

Устройство Дорог

Многие новообращенные проводят параллели между дорогами и религией. В самом деле, *viae* сильно завязаны на веру и убеждения. Но дороги не могут сравниться с Церковью ни по организованности, ни по могуществу, как бы ни хотелось иного их последователям. Структура каждой дороги отражает ее суть, и не все могут похвастаться хорошей организацией. Как правило, дороги, которые учат придерживаться принятых в обществе моральных норм и подавлять порывы Зверя, обладают более четкой структурой и иерархией, чем те, последователи которых следуют собственным понятиям о чести и не сдерживают инстинктов (эти различия в игре "Темные Века: Вампиры" часто выражаются через Добродетели, см. ниже).

Организованные дороги часто порождают секты, в основе которых лежат неортодоксальные воззрения или политические амбиции отдельных Каинитов. Иными словами, дороги еще менее цельны, чем владения князей, но Каиниты, занимающие в иерархии дорог заметное положение, обладают немалой силой и влиянием, совсем как высокопоставленные служители Церкви

Статус частично зависит от того, насколько далеко продвинулся последователь по дороге, но в немалой степени он определяется политическими и социальными достижениями, как и все в вампирском сообществе. Главы и наставники дорог обычно – но не всегда – дальше всех продвинулись на этом пути. У каждой дороги есть свои пророки, фанатики, еретики и раскольники. Если бы какой-нибудь из дорог удалось бы достичь упорядоченности и единства, она обрела бы в сообществе Каинитов власть, почти равную власти Церкви над смертными. Как правило, одной этой возможности достаточно для того, чтобы против такой дороги ополчились прочие течения (и различные князья).

Первые Дороги

Ученые и старшие священники Каинитов считают, что самыми первыми и основными дорогами неупокоенных были Дорога Зверя и Дорога Человечности. В самом деле, эти нравственные учения основываются на инстинктивном желании удержать ускользающую человечность или принять дикую натуру Зверя. Прочие дороги и тропы, как говорят, возникли на фундаменте этого самого главного, инстинктивного решения. Таким образом, считается, что все вампиры сделали хотя бы несколько шагов по каждой из этих двух дорог. Потом наставления сира или учителя, а также личный опыт, подталкивают молодого вампира к принятию других дорог или же укрепляют его в первоначальном выборе. Даже если он остается на той дороге, на которую его вовлекли в самом начале, это будет его выбор, а не инстинктивный порыв. Ни один вампир не может идти даже по так называемым "корневым дорогам", не принимая решений о действиях, которые соответствуют добродетелям этих дорог. Дикари и Блудные Сыны сталкиваются с необходимостью морального выбора так же часто, как и все прочие вампиры, и им тоже приходится прилагать усилия к тому, чтобы удержаться на дороге.

Восхождение по Дороге

Идти по дороге не просто, но без этого не обойтись, если Каинит намерен противостоять манящему зову Зверя. Восхождение по дороге начинается вскоре после Объятия и продолжается всю его нежизнь, пока вампир не встретит свой конец, не падет жертвой Зверя или не достигнет легендарной Голконды.

Неофиты

Недавно обращенные вампиры выбирают дорогу, по которой будут идти в дальнейшем. некоторые неонаты делают выбор с полным пониманием всей его сути, после того, как их сиры расскажут им об убеждениях Каинитов. Как правило, так поступают представители Высоких кланов и кое-кто из Низких, но назвать эту практику общепринятой нельзя. Часто отпрыск едва понимает учение дорог или же вовсе не осведомлен о них. Его собственные инстинкты направляют его на широкую *via*, по которой он сможет идти. Такие Каиниты следуют по дороге или из слепой веры, или под влиянием инстинкта, цепляясь за убеждения, которые помогают им сдерживать Зверя. Необходимость в обучении дорогам – одна из причин, по которой князья настаивают на своем праве давать разрешение на создание потомка. Каитиффы, оставленные на произвол судьбы, часто впадают в животное состояние и тем самым настраивают смертных против всех Каинитов.

Чем бы ни был продиктован выбор дороги, все вампиры начинают восхождение по ней как *неофиты*. Их первые шаги нерешительны и осторожны. Неофит еще не приноровился к дороге, поэтому не может в полной мере насладиться всеми ее дарами. Те неофиты, чьи убеждения нуждаются в проверке, не всегда способны удержать Зверя, что делает их более податливыми дикому безумию и Красному Ужасу. К тому же аура новичков не позволяет определить их дорогу (см. далее).

Адепты

Неофиты сохраняют этот статус до тех пор, пока их не постигнет момент истины, - глубокое прозрение и проникновение в суть Зверя и выбранной дороги. К некоторым этот опыт приходит быстро, другим же приходится вести борьбу довольно долго, пока на них не снизойдет озарение. Наставники некоторых дорог специально подводят учеников к таким откровениям, прочие полагаются на волю случая. Момент истины подтверждает веру Каинита в учение дороги. Те, кто пережил его, из неофитов превращаются в адептов дороги. Моменты истины позволяют вампиру продвигаться по дороге (см. "Момент истины" далее).

Большинство Каинитов, являющихся адептами своих дорог, пережили несколько таких откровений, которые упрочили их убеждения. Эти вампиры придерживаются этического учения своих дорог и налагаемых им ограничений, чтобы еженощно удерживать в узде Зверя. Некоторые оступаются и позволяют Зверю захватить еще часть души, прочие же борются с собой на протяжении всего восхождения по дороге. Все адепты равны, по крайней мере, по отношению к выбранной ими дороге, хотя они могут сильно отличаться по положению, поколению и т. п. Некоторые дороги делят адептов с учетом их опыта, старшинства, преданности вере и прочих качеств.

Наставники и священники

Некоторые Каиниты, чьи убеждения сильны, а опыт обширен и у которых позади не одно полученное откровение, принимают решение поделиться своими озарениями с собратьями, чтобы помочь тем в их пути. Они становятся наставниками и служителями дорог. Они могут осознанно возложить на себя такие обязанности или же просто поддаться обстоятельствам и взять на себя роль наставника все новых и новых учеников, приходящих за советом и помощью. Обычно сиры обучают своих потомков хотя бы основам тех дорог, по которым следуют сами, а иногда и рассказывают обо всех основных дорогах, чтобы птенец смог выжить в сообществе Каинитов. Иногда наставники собирают множество учеников и обсуждают с ними этические законы и свойства своей дороги, тем самым пополняя знания и передавая их окружающим.

У многих дорог (в особенности Дороги Небес) есть религиозная составляющая, и обретшие опыт адепты возлагают на себя обязанности не только наставников, но и священников. Эти пепельные священники, как их называют, облегчают духовное бремя своих единоверцев и выступают в качестве исповедников, учителей и руководителей. Некоторые из них и при жизни были священниками и монахинями, но большая часть почувствовала призвание к духовной деятельности после Становления и получила сан от своей секты, чтобы иметь возможность выполнять обязанности духовников. У Дороги Небес много различных сект, в то время как на Дороге Зверя меньше наставников и меньше священников. Прочие дороги находятся где-то посередине.

Пепельные священники и прочие наставники в дорогах обладают некоторым влиянием на общество Каинитов, совсем как смертные священники и ученые на сообщество людей. Хотя дорогам далеко до единства Церкви, все же высокопоставленные пепельные священники обладают властью, сравнимой с властью епископа или даже кардинала, и князья и бароны стараются заслужить их одобрение и поддержку.

Подвижники

Над величайшими наставниками дорог стоят подвижники, те Каиниты, которые каждым своим словом и делом воплощают принципы своих учений. Эти достойнейшие создания много лет влачат нежизнь и не раз сталкивались с препятствиями на своем пути, преодоление которых лишь укрепляло их убежденность и преданность учению. Их мудрость не знает себе равных, их почитают так же, как христианских святых и мифических героев. Мистики говорят, что некоторые из них сумели достичь легендарного состояния Голконды, но таких подвижников очень мало. На самом деле многие Каиниты вообще сомневаются в их существовании, считая рассказы о них легендами и притчами, придуманными пепельными священниками для того, чтобы подбодрить свою паству и дать им примеры для подражания.

Подвижник – это не просто Каинит, всем сердцем преданный своей дороге. Нередко Каиниты встают на путь, полные убеждений и энергии, но мало кто из них сохраняет начальный порыв и верность идеалам на протяжении долгих лет нежизни и борьбы со Зверем. Для большинства из них дорога – это бесконечное сражение, затяжная война между свободной волей и Зверем. За каждым шагом вперед следует по меньшей мере один шаг назад, в результате чего создается шат-

кое равновесие. Подвижники – это те, кто прошел через множество испытаний и озарений и извлек из полученного опыта определенный урок, позволивший упрочить убеждения и глубже проникнуть в суть пути. Они продолжают идти вперед, не скатываясь с тех вершин, на которые им удалось подняться.

Отступники

Иногда Каиниты сходят с ранее выбранного пути, но отступничество – это тяжелое решение, ставящее под угрозу саму душу вампира. Если в ближайшем будущем персонаж не выберет себе новую дорогу, он навеки попадет в лапы Зверя.

Так или иначе, но отступники сходят с выбранной дороги. Они более не питают уважения к ее принципам и не следуют ее традициям. Из-за этого Зверь обретает все больше власти над сердцем и душой вампира, и отступники постепенно поддаются требованиям Зверя. Они насмехаются над своими прошлыми убеждениями. Остальные адепты их дороги и придворные могут счесть их изгоями. По счастью, большинство отступников пользуется покровительством наставника или священника другой дороги. Тех же, у кого такой защиты нет, могут предать анафеме и даже сделать жертвой в кровавой охоте.

Постепенно отступники, отвергнувшие большую часть догматов своей дороги, попадают в "пасть Зверя", как называют это состояние ученые. Подобно тонущему человеку, им остается или плыть, или идти ко дну. Они должны выбрать новую дорогу, принять ее учение и возобновить борьбу за власть над Зверем, иначе им суждено впасть в отчаянную дикость и обрести необратимое проклятие.

Даже те отступники, которые уверенно идут по новой дороге, подвергаются некоторому осуждению, в особенности со стороны бывших единоверцев, но смена дороги не считается преступлением. И все же лишь малая часть Каинитов меняет дорогу после того, как становится адептами. На тех, кто более одного раза решился сойти с дороги, смотрят с подозрением; они обладают невероятной силой воли, но очень слабохарактерны, что делает их опасными.

Отлучение

Еще реже, чем отступники, сошедшие с выбранной дороги, встречаются Каиниты, которых согнали с дороги наставники или старейшины, отлучив от всех таинств и предав анафеме перед лицом остальных адептов. Не все дороги допускают отлучение как таковое, и никогда решение о нем не дается легко, но влиятельные священники и наставники дороги обладают властью, позволяющей объявить адепта отверженным. Собравшись вместе, они даже могут отлучить одного из равных себе.

Отлучение разрывает все связи с дорогой, ее обрядами и последователями. Тех, кто поддерживает отношения с отлученным или оказывает ему помощь, часто ждет такая же судьба. Хотя отлученные могут самостоятельно выполнять обряды своей дороги, зачастую без поддержки товарищей они начинают катиться по наклонной, из-за чего им приходится становиться отступниками и искать другую дорогу, чтобы не попасть в лапы Зверя.

Итак, отлучение – это серьезное наказание, поскольку оно может ввергнуть вампира в объятия Зверя. Многие считают, что по жестокости оно сравнимо с кровавой охотой, некоторые и вовсе полагают, что отлучение хуже смерти. Быстрая Окончательная Смерть часто кажется милосердней, чем постепенная деградация и превращение в чудовище. Такое отношение особенно справедливо в тех редких случаях, когда вампир изгнан из сообщества Каинитов в целом, из-за чего его не примет ни один наставник или священник. Могущественные пепельные священники угрожают отлучением так же, как князья грозят кровавой охотой. Это оружие редко используется, но постоянно занесено над головами непокорных.

Расходящиеся тропинки

У каждой дороги есть множество последователей, рассеянных по всей Европе и за ее пределами, и все они соглашаются с основными догматами учения, хотя могут расходиться во мнениях по некоторым вопросам. В большинстве случаев эти разногласия отражают личный опыт и не приводят к расколам, в отличие от откровений. Часть последователей Дороги Человечности может подражать последним человеческим наработкам, их единоверцы могут придерживаться образцов,

принятых в минувшие века. Но настоящие подвижки в учениях начинаются или в ответ на ставшее известным откровение, или под влиянием вдохновенного пепельного священника. Эти так называемые тропы оттачивают учение дороги и ее догматику.

Например, от Дороги Небес отходит Тропа Божественности, которая учит, что Каиниты благословлены свыше, затронуты рукою Господа и вознесены над смертными. Практическое воплощение этого учения можно наблюдать в том числе и в Каинитской Ереси. Ему противопоставляется Тропа Раскаяния, которая учит, что Бог проклял Каина и что те, в ком течет кровь Каина, тоже прокляты за свои грехи и были превращены в вампиров для того, чтобы покаяться. Каждая тропа верит в могущество и славу Господню, но считает второе учение ересью.

В других случаях различные тропы дорог существуют в относительной гармонии (по крайней мере, избегают открытого противостояния). Адепты Дороги Зверя уважают различные убеждения своих троп, считая их лишь иначе выраженными общими принципами. Некоторые тропы по отношению к дорогам выступают в качестве церковных епархий, другие больше напоминают святые ордена, монастыри или, в некоторых случаях, еретические секты.

Обрядовость

Каждая дорога – это не просто набор убеждений. Чтобы учение приносила пользу, нужно, чтобы его идеи были воплощены на практике, и таинства и обряды дорог стали для Каинитов частью их еженощного существования. Эти ритуалы укрепляют уверенность Каинита в учении дороги и позволяют на еще одну ночь удержать Зверя на привязи. Подобно таинствам Церкви, обряды играют большую роль в существовании Каинитов. Без них дороги были бы пустой болтовней, бессмысленным философствованием. С ними же дороги предлагают своим адептам нежизнь, отличную от той, что может предложить им Зверь. Невозможность выполнять обряды дороги ослабляет дух вампира (этот процесс известен как деградация, см. далее). На разных дорогах приняты разные обряды, но все их можно разделить на несколько общих категорий.

Молитвы

Адепты дороги по одиночке или все вместе повторяют священные тексты, зачастую - строки из Библии или так называемых Фрагментов из Эрджияса, отрывков Книги Нод, получивших известность среди вампиров в последние десятилетия. Они возносят молитвы, благодаря за силу воли, которая позволила им просуществовать еще одну ночь, или за свою нежизнь. Они восхваляют Господа (или тех языческих богов, в которых верят) или просто размышляют над истинами своих учений и тем, как полученный опыт подтверждает эти истины. Среди некоторых проклятых приняты молитвы таким легендарным существам, как Каин или Лилит. Еженощные молитвы стали важной частью Дороги Небес. Каиниты, идущие Дорогой Человечности, иногда находят в молитвах утешение, хотя чаще отдают предпочтение философским беседам и диалогам в духе Сократа, охотно погружаясь в обсуждение природы человечности и своих собственных переживаний.

Изучение

Каиниты часто проводят время в изучении и осмыслении догматов своих дорог и той мудрости, которая позволила словам учения проникнуть в их сердца. Изучение может проходить под руководством наставника или священника, самостоятельно или в обществе других адептов. У некоторых дорог есть древние тексты и священные книги, написанные величайшими из наставников, другие могут предложить лишь те уроки, которые преподает нам мир в человеческих дворцах, сухих склепах и темных пустошах. Время, проведенное в учении, углубляет понимание дороги.

Ритуалы

Последователи дорог исполняют множество ритуалов, от мессы Дороги Небес и рыцарских церемоний и чествований Дороги Королей до ритуальных сражений и охот Дороги Зверя. Ритуалы объединяют адептов дороги, давая им общий опыт, отмечают наиболее значимые события и укрепляют веру. Во время ритуалов адепты вплотную соприкасаются с дорогой и ее заповедями, принимая и исполняя их.

Празднества

Если ритуалы, как правило, отличаются торжественностью и серьезностью, то празднества проходят в более непринужденной атмосфере, хотя тоже призваны восславить учение дороги. В качестве примеров можно привести исполненные вакхического экстаза буйства Дороги Грехов и рыцарские турниры Дороги Королей. Немало историй ходит о жестоких состязаниях и диких охотах, устраиваемых последователями Дороги Зверя. Адепты Дороги Человечности часто черпают силу и утешение в празднествах смертных, которые воскрешают в памяти радости жизни и ее простые удовольствия.

Служение

Некоторые последователи дорог желают почтить свое учение, наставляя единоверцев и уделяя внимание их нуждам. Учителя и священники играют большую роль в поддержании преемственности учений и наставлении новопосвященных неонатов, только что вступивших на дорогу. Они также проводят различные ритуалы и службы: священники совершают таинства над верующими, лорды возводят в рыцари и оказывают другие почести. Как правило, служение и наставничество – это удел умудренных и опытных последователей пути.

Покаяние

Таинства дороги не просто удерживают вампира от деградации, но и дают ему утешение и надежду в тех случаях, когда он грешит против своего учения. Этой цели служат как исповедь и покаяние, принятые на Дороге Небес, так и более метафорические способы подтвердить свое согласие с этическими законами дороги. Так, адепты Дороги Человечности испытывают раскаяние и совершают добрые поступки, а последователи Дороги Зверя сбрасывают с себя очередные цепи цивилизации, становясь еще более дикими и свободными.

Покаяние наступает тогда, когда адепт грешит против своей дороги, вне зависимости от того, началась деградация или нет. Если вампир не впал в деградацию, то покаянием он признает свой грех и вновь подтверждает верность учению дороги. Если деградация все же началась, то искренне (и зачастую продолжительное) покаяние может помочь адепту, постепенно становящемуся все более жестоким, вновь обрести моральные ориентиры. В таких случаях наставления священника или собрата могут подтолкнуть несчастного или к искуплению греха, или к полному падению.

Прочие Дороги

Число дорог не ограничивается теми пятью, которые описаны в этой главе. Эти дороги – лишь самые заметные, именно ими следует большинство вампиров Европы. Есть и младшие дороги (которые часто принимают за тропы основных дорог). Чаще всего их адептами становятся Каиниты, принадлежащие к определенному клану или линии крови. Такие дороги и были созданы отдельными кланами и линиями крови, желающими воплотить свои цели и принципы. К младшим дорогам относятся:

• **Дорога Крови *(Via Sanguinis):*** таинственный свод законов Ассамитов, полученный ими от основателя клана. Согласно этому учению, кровь Каина – это опасный и великий дар, которого достойны только последователи Дороги. Они охотятся на других вампиров, чтобы дьяблеризировать их.

• **Дорога Костей *(Via Ossium):*** последователи этого зловещего учения увлечены смертью и душой, а также тем, как нежизнь Проклятых соотносится с ними. Они с холодной отстраненностью изучают смерть во всем ее многообразии, стараясь как можно больше узнать о ее истинной природе. У этой дороги мало адептов, почти все они принадлежат к клану Каппадокийцев, хотя среди них есть и несколько внушающих страх Цимисхов.

• **Дорога Метаморфоз *(Via Mutationis)*:** эзотерическая Дорога Метаморфоз – это достояние Цимисхов, владеющий искусством лепки плоти. Она проповедует преодоление всех вещей и явлений, от человеческого сострадания и до исполненной слабостей плоти. Тело – это лишь глина, которая ждет, когда ей придадут форму в соответствии с совершенным духом. Это тайная Дорога, доступная лишь Извергам.

• **Дорога Ночи *(Via Noctis*):** Каиниты на Дороге Ночи считают тьму и все, что таится в ней, своими по праву вождения. Их также влечет тьма, заключенная в других созданиях, и они выиски-

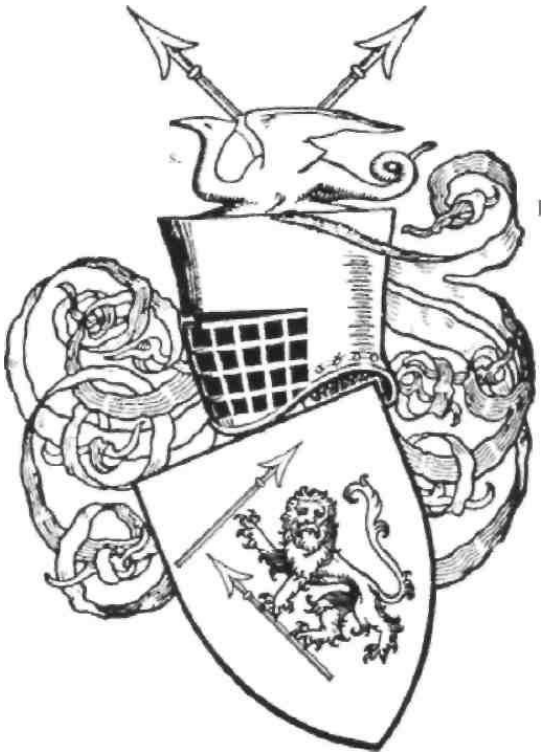
вают грешников, чтобы покарать их. *Via Noctis* больше всего известна среди Ласомбра, эти повелителей теней.

• **Дорога Парадокса *(Via Paradoxi):*** эта Дорога, оплот маленького и фанатичного ядра клана Равнос, малодоступна тем, кто не входит в число Шарлатанов. Ее основной постулат гласит, что у каждого живущего существа есть своя судьба. Становление создает парадокс, лишающий человека его судьбы, и возместить этот изъян можно, лишь помогая остальным достичь того, что им суждено, или же забирая жизнь у тех, кто не следует указаниям судьбы.

• **Дорога Змея *(Via Serpentis)***: змей – это коварный искуситель, заставляющий многих Каинитов верить в то, что эта Дорога – тропа Дороги Греха. Но на самом деле это самостоятельное учение, распространенное в основном среди Сетитов. Подобно змею в садах Эдема, оно предлагает одновременно истину и проклятие.

Дорога Зверя (Via Bestiae)

Большинство Каинитов сражаются с голодом Зверя, но дикие последователи Дороги Зверя, принимают свою судьбу, уготованную лишь лучшим охотникам. Они считают себя родичами волку и льву, хищниками, которые обитают в пустошах и преследуют добычу. Чтобы выжить, они полагаются на инстинкты и звериную хитрость. Отринув цивилизацию, они уступают голоду и свирепости и тем самым насыщают Зверя, которому больше не нужно брать над ними верх. Возможно, эта дорога – самая древняя из всех существующих, ее история восходит к первым ночам, когда Каиниты были самыми свирепыми охотниками на земле. Сами Дикари уверены в этом.



Дикари отказываются от соблазнов цивилизации и выживают по собственным законам и законам природы. Они ведут простое существование: почувствовав голод, они охотятся, почувствовав усталость, отдыхают, когда же им угрожают, они наносят удар, быстрый и безжалостный. Поступить по-другому значит проявить слабость, а слабому суждено погибнуть для того, чтобы выжил сильнейший. Среди последователей дороги распространена присказка "Дикарь побеждает во всех сражениях, кроме одного, в котором он гибнет, окончательно и бесповоротно". Но жестокость свойственна Зверю не больше, чем милосердие. Дикари убивают потому, что иначе нельзя, а не из-за азарта или ради удовольствия. Они предпочитают убивать быстро и чисто и только в случае необходимости.

Но Дикари не знают ни сожалений, ни угрызений совести. Последователи Дороги Зверя существуют в настоящем. Прошлое уже миновало, а будущему только предстоит наступить. Значение имеет только *сейчас*, только та потребность, которая возникла в настоящий момент. В самых крайних случаях они не загадывают дальше следующего приема пищи или нахождения безопасного убежища, где можно укрыться от света грядущего дня. Обычно им не хватает терпения для выстраивания интриг и заговоров, поэтому они предпочитают действовать тогда, когда остальные думают. Такая смелость некоторым Каинитам кажется наивной, но Дикарей нельзя назвать глупцами, и такое отношение к себе их не волнует. Их глаза – это глаза охотника. Весь мир делится на хищников и жертв, врагов и союзников. Ни для чего другого в нем места нет.

Подобно настоящим хищникам, Дикари или бродят в одиночестве, или объединяются в охотничьи стаи. Более сложные социальные узы кажутся им непонятными и слишком сковывающими, поэтому они с презрением относятся к человеческому и вампирскому сообществу. С любым из них они стараются иметь как можно меньше общего. Некоторые даже доходят до того, что отвергают предания о Каине и заявляют, что ведут свою родословную от более древних, языческих истоков. Превыше всего Дикари ценят свободу и ненавидят путы и клетки. Они не приносят присяг и всеми силами избегают уз крови, за исключением тех случаев, когда кровавыми клятвами обмениваются добровольно, в знак верности. Они живут за счет смекалки и силы и не нуждаются в удобствах цивилизации. Доверие и уважение Дикаря – редкий, но воистину ценный дар, отдаваемый безо всяких условий. Они повинуются только тем, кого уважают, а уважают только тех, кто доказал свою силу – силу тела, ума и духа.

Дикари – кочевники, они обитают в пустошах поблизости от своих жертв. Они владычествуют над землями, куда боится ступить большинство Каинитов. Внешность у них может быть самая разная, от голого дикаря до закутанного в меха варвара или хитрого лесного жителя. Вопреки общим представлениям, их дикая натура не всегда заметна с первого взгляда, хотя рано или поздно все равно выходит на первый план.

Естественно, мало кто из членов Высоких кланов следует по этой дороге, отвергающей тот самый социальный порядок, за счет которого они и обрели свое положение и статус. Те высокородные Каиниты, которые все же ступили на дорогу Дикарей, как правило, были изгнаны из общества и вынужденно покинули дворы князей и баронов. Дорога пользуется куда большей популярностью среди Низких кланов, в особенности среди Гангрелов, которые в представлении Каинитов сильнее всего связаны с Дорогой Зверя. И все же по этой дороге может идти любой вампир, которому хватит сил для того, чтобы уцелеть на ней.

Прозвище: Дикари (Ferals).

Этический кодекс Зверя:

- Пусть тебя ведут потребности Зверя.
- Делай то, что требуется для выживания. Не больше и не меньше.
- Милосердие – удел слабых. Выживают только сильные.
- Прошлое мертво, будущее еще не родилось. Тебе принадлежит настоящее.
- Уважай только сильных и никому не клянись в верности.

Посвящение: многие Дикари самостоятельно встают на Дорогу Зверя, поддаваясь животным сторонам своей натуры. Чаще всего такое случается с варварами и бродягами, которые и без

того существуют вне законов цивилизации. Некоторые Дикари разыскивают учеников и рассказывают им о дикой природе, прежде чем оставить выживать в одиночку; иногда стаи Дикарей принимают неофитов. Посвящение *Via Bestiae* состоит из жестоких уроков, цель которых – порвать ту связь с цивилизацией, которая еще остались у новичка, и подготовить новопосвященного вампира к существованию охотника. Те, кто не выдержал этих уроков, безжалостно выбраковываются, чтобы достойных досталось больше добычи.

Организация: у Дороги Зверя предводителей еще меньше, чем наставников. Иногда Дикари собираются в стаи, во главе которых становится самый сильный из них. Чтобы стать вожаком, надо принять все вызовы, которые пожелают бросить ему члены стаи. Такие стаи, как правило, существуют только до тех пор, пока приносят пользу, затем они распадаются, и каждый идет своим путем. Бывает и так, что стая уничтожает слабых своих членов. Во всем остальном последователям Дороги Зверя не ведомы предводители, как не ведома и иерархия, отличная от той, что образуется между хищником и добычей или учителем и учеником.

Аура: опасность. Оказавшись в присутствии Дикаря, сразу можно понять, что он - настоящий охотник, как это понимает олень, столкнувшийся с волком. Модификатор ауры учитывается при бросках на запугивание и устрашение противника.

Добродетели Дороги: Убежденность, Инстинкт.

Тропы: Тропа Охотника: *Ты – хищник, а все остальные – твоя добыча*. Тропа Кочевника: *Цивилизация – это рабство. Беги от нее и будь свободен*. Тропа Дикости: *Прими свою ненависть и гнев и направь их против слабых*.

Советы по отыгрышу: ты – чудовище, более страшное и свирепое, чем любое животное. Все остальные для тебя – потенциальная добыча, уважаешь ты только тех, кто сильнее тебя. Ты свободен и не связан ни моралью, ни физическими предметами, тебя ведут инстинкты и потребности. Ты существуешь в настоящем и следуешь законам природы. Ты наносишь удар без жалости и сожалений. Пока ты силен, никто не устоит перед тобой.

Иерархия грехов Дороги Зверя

Значение	Минимальное прегрешение	Обоснование
10	Без необходимости рисковать собой	Выживание превыше всего
9	Не бросить вызов слабому вожаку	Правят только сильнейшие
8	Убить по причине, не связанной с выживанием	Предумышленное убийство – основа общества
7	Избегать контактов с природой	В природе заключена сила. Цивилизация слаба и податлива
6	Ненужная жестокость или причинение мучений	Такое свойственно только "цивилизованным" существам.
5	Пожертвовать чем-либо ради того, кто никак не связан с тобой	Ты ничего не должен окружающим
4	Отказаться от убийства, когда под угрозой стоит твое выживание	Нет ничего важнее выживания
3	Не защищать свою территорию	Те, кто не защищает свою территорию, теряют ее
2	Проявить жалость к врагу	Жалость – удел слабых
1	Воздерживаться от питания при чувстве голода	Зверь должен быть удовлетворен

Дорога Небес (Via Caeli)

Вампиры знают, что они прокляты Богом, и многие проклинают Бога в ответ. Но есть и те, кто принимает возложенную на них Господом ношу и старается понять ее смысл. Эти Верные знают, что все сущее, даже Дети Каина, - лишь часть Божьего замысла. Последователи Дороги Небес посвящают себя поиску смысла своего существования. Ответы на вопрос "Почему Господь так обошелся со мной?" положили начало многим тропкам этой дороги. Как и человеческая Церковь, Дорога Небес породила немало сект, ересей и течений.

Дорога основывается на убеждении, что Господь испытывает так называемых Верных, как Он испытывал Авраама и Иова, чтобы укрепить их веру. На них возложена тяжкая ноша, но они с радостью несут ее, поскольку в этом испытании их вера очищается и становится желанной для Господа. Многих Верных влекут различные гностические ереси, утверждающие, что материальный мир – это ад, что вполне согласуется с ощущением проклятия, которым Каиниты стали для людей. Прочие находят себя в ортодоксальных учениях западной и восточной церквей и ищут спасения, старясь устоять перед поистине неумирающим искушением. Все они согласны с тем, что Проклятые не лишены надежды на небесное блаженство, хотя достичь его им намного сложнее, чем живым людям. Господь не лишает грешников своей милости.

Для адептов всех сект Дороги Небес голос Зверя – это голос Сатаны, великого искусителя, который жаждет совлечь Верного с праведного пути и ввергнуть в грех. Они избегают слуг зла, таких, как дьяволопоклонники, демоны и последователи Дороги Греха. Даже в посмертии Верные продолжают исполнять таинства Церкви. Пепельные священники чаще всего встречаются на Дороге Небес. Последователи дороги объединяются в небольшие общины, возглавляемые священниками. Некоторые из них поддерживают Церковь смертных, прочие отвергают ее ради собственных еретических убеждений.

Верных можно встретить по всему христианскому миру и за его пределами. Те, кто обитает на Востоке, часто соблюдают исламские традиции, на Дороге также можно встретить иудеев и даже язычников. Монастыри стали для Верных прекрасными убежищами, ограждая их от мира и даруя желанное уединение (а также стадо смертных). За их стенами большинство Верных внешне ничем не отличается от тех людей, среди которых они порою обитают, если не считать фанатичного блеска в глазах и окружающей их ауры святости.

На Дороге Небес различные тропы играют куда более важную роль, чем в остальных вампирских учениях. Среди Верных эти тропы порождают значительные и порою хорошо организованные религиозные течения. Адепты Троп Покаяния и Воздаяния часто присутствуют на богослужениях бок о бок с прочими Верными, но имеют совершенно другое мнение по некоторым теологическим вопросам. Первые верят, что нежизнь – это форма покаяния, наложенного на них для того, чтобы они могли очиститься и явить Господу свою преданность. Многие из них дают обеты бедности и милосердия, надеясь заслужить Господне прощение, и питаются только жидким и горьким витэ животных, почти не трогая людей. Те же, кто идет по Тропе Воздаяния, считают себя орудием Божьим, направленным на грешников и нечестивцев, как живых, так и неупокоенных. Они надеются заслужить милость Господа, искореняя зло Его именем.

Куда больше раздоров порождает еретическое учение, гласящее, что Каиниты не прокляты, но *прославлены* Господом. Эти раскольники утверждают, что вампиры поставлены над смертными и наделены огромной силой и властью, как святые или даже Небесное Воинство. Каинитская Ересь выросла на основе этого учения, как и другие еретические секты и культы, которые поклоняются вампирам как святым, ангелам и даже богам. Епископы Ереси часто враждуют с прочими пепельными священниками дороги.

Прозвище: Верные (Faithful).

Этический кодекс Небес:

– Господь наложил печать на Каина и его детей, ибо такова была часть Его великого замысла.

– Слово Божье – закон. Отказ от Бога – это грех, который ведет к проклятию.
– Божий закон превыше всех.
– Люби Господа и служи Ему во всем.
– Отринь Дьявола через отречение от Зверя и всех порождений Ада.

Посвящение: многие из тех, кто идет по Дороге Небес, при жизни были верующими, часто – священниками или крестоносцами, принесшими обет перед распятием. Прочие обрели Бога после Становления, когда пытались найти смысл своего немертвого существования, и эти новообращенные – самые фанатичные из всех последователей Дороги. Посвящение Дороги во многом напоминает церковную конфирмацию или крещение. Неофит перед священником и алтарем приносит клятву, обещая сражаться с Сатаной и его делами на Земле и чтить волю Господню. Атрибуты церемонии и порядок ее проведения во многом зависят от секты. Крестоносцы приносят еще одну клятву, возлагая на себя обязанность биться с силами Ада, а еретики искажают таинства, чтобы возвысить себя как избранников Господа.

Организация: организация Верных во многом напоминает Церковь, но они разделены на множество несогласных сект и течений. Пепельные священники исполняют таинства и обслуживают духовные потребности паствы. Над ними стоят аббаты и епископы Дороги. Единого понтифика у Дороги нет. Несколько старейшин пытаются связать этот титул со своими сектами, но им не удалось добиться согласия всех Верных. Верные часто выбирают монастырскую жизнь, влияя на монастыри смертных и даже создавая собственные уединенные общины, где они могут по-своему служить и поклоняться Господу.

Аура: святость. Праведность истинных служителей Небес видна всем. Модификатор ауры учитывается при всех социальных бросках, связанных с обликом вампира и производимым им впечатлением святости.

Добродетели Дороги: Совесть, Самоконтроль

Тропы: Тропа Божественности: *Вы – Божьи избранники, и потому вам должны поклоняться*. Тропа Покаяния: *Существование под грузом проклятия – наказание за твои грехи*. Тропа Воздаяния: *Ты – Божий ангел мести, бичующий нечестивых и грешных*.

Советы по отыгрышу: Бог возложил на тебя тяжкую ношу, но да не будешь ты найден очень легким[1]. Ты из тех, кого называют набожным, и твоя вера лишь закалилась в испытаниях. Если ты отвергнешь Зверя в себе, отвергнешь Дьявола и дела его и останешься непоколебим в своей вере, тебя ждет награда. Ты не всегда понимаешь причину своих страданий, но пути Господни неисповедимы. Тебе не нужно понимать, достаточно верить.

Иерархия грехов Дороги Небес

Значение	Минимальное прегрешение	Обоснование
10	Нарушение одной из Десяти заповедей (по любой причине)	Слово Божье – закон

[1] Книга пророка Даниила, 5:27.

9	Не высказаться против греха и порока	Все, что Дьяволу нужно от верующего, - это бездействие
8	Поступок, совершенный под влиянием гордыни, алчности, чревоугодия и других грешных побуждений	Грех – это дорога к Зверю
7	Воровство, грабеж, намеренное уничтожение ценностей	Не укради
6	Причинение вреда праведному и добродетельному созданию	Господь видит все и наказывает за такие грехи
5	Питание от невинного без разрешения	Господь защищает невинных
4	Богохульные или еретические поступки	Да не будет у тебя других богов перед лицем Моим. Отказ от Бога ведет к проклятию
3	Не наказать за тяжкий грех или серьезное преступление	"Мне отмщение, и Аз воздам", - рек Господь
2	Убийство невинных	Не убий. Не повторяй греха Каина
1	Помощь демону или иному сверхъестественному прислужнику зла	Служишь злу – значит, служишь Зверю

Дорога Человечности (Via Humanitatis)

Прочие дороги разделяют Каинитов, будь те свирепыми охотниками или благородными государями, и людей. Но последователи Дороги Человечности считают, что они ни разумом, ни душой не отличаются от своих живых собратьев. Да, на них возложена тяжкая и страшная ноша, но они держатся за остатки своего человеческого "я". Во тьме своей души они раздувают угольки, оставшиеся от былой человечности, в пламя, способное осветить им путь. Пусть остальные стремятся стать чудовищами или ангелами. Блудные Сыны считают себя людьми и хотят остаться таковыми.

В отличие от тех, кто идет по Дороге Небес, Блудные Сыны не ищут спасения в Боге. Они находят его в простых проявлениях человеческого сострадания, в самой жизни, хотя уже и не принадлежат к миру живых. Через темный лабиринт бытия их ведут их собственный разум и совесть.

Они не желают превращаться в животных, которые смотрят на людей как на добычу, и не хотят встать над человечеством. Для Блудного Сына человечность – это не случайность, выпавшая ему при рождении, и не физическое свойство. Не бьющееся сердце делает человека человеком, но сердце чувствующее. Если сердце очерствело и больше не может сострадать, если оно очернено и разъедено злобой, тогда ты действительно мертв, будь ты человеком или Каинитом.

Зверь воплощает все, с чем сражаются Блудные Сыны: бесконечный голод, крайнюю жестокость, эгоизм и нечеловеческое безумие. С их точки зрения, именно Зверь подталкивает Каинитов к превращению в монстров, и для того, чтобы укротить этого внутреннего демона и его порывы, нужно вести себя по-человечески. Но Блудным Сынам время от времени приходятся поддаваться темным желаниям просто для того, чтобы выжить. Они должны питаться, им нужно защищаться от тех, кто стремится погубить их. Эти порывы вынуждают Блудных Сынов вечно бороться во Зверем, совершать мелкие прегрешения, чтобы удержаться от больших грехов, и при каждой возможности каяться за свои дела и пытаться искупить их.

Дорога Человечности воплощает многие идеалы клана Бруха, в особенности же их мечту о том, что Каиниты и стадо могут мирно сосуществовать, уважая человеческое достоинство и свободу. Многие Бруха идут по этой дороге, как и члены всех остальных кланов. Часто бывает так, что на Дорогу Человечности вампиров приводит инстинктивное побуждение. В конце концов, когда-то они были людьми, а Объятие нередко заставляет понять всю ценность (и хрупкость) того, что зовется человечностью. Некоторые оступаются и ищут другой путь, прочие же продолжают защищать свет свой человечности от окружающей их тьмы.

Блудных Сынов намного чаще можно встретить среди простолюдинов, чем среди знати. В обществе крестьян и горожан они снова учатся быть людьми, одновременно с этим проверяя прочность своих убеждений и способность противостоять внутреннему Зверю. Из всех Каинитов Блудные Сыны кажутся людям самыми нормальными, и они почти никогда не возбуждают в смертных ни благоговейного ужаса, ни недоверия.

Прозвище: Блудные Сыны (Prodigals)

Этический кодекс Человечности:

- Человек определяется по словам, делам и чувствам, а не по обстоятельствам рождения и жизни.
- Способность рассуждать отделяет человека от животного.
- Поступай с другими так, как ты хочешь, чтобы они поступали с тобой.
- Все люди – братья.
- Путь к свободе лежит через достоинство и справедливость.

Посвящение: многие последователи Дороги Человечности вступают на нее самостоятельно, после сражения с проявлениями своей вампирской природы. Они укрепляют веру в собственную человечность и крепко держатся за нее, обычно уже пережив борьбу с животными порывами и властью Зверя. Такой опыт и становится для них откровением. Новообращенный, совершивший жестокое убийство для того, чтобы насытиться, птенец, пожелавший отомстить за пренебрежение, - эти каиниты видят кровь на своих руках и отвергают то чудовище, в которое превратились. Прочие приходят на Дорогу не так быстро и изучают ее заповеди со слов своих сиров и иных наставников.

Организация: Дорога Человечности учит, что все люди братья, и каждого надлежит судить по его словам и поступкам. Поэтому адепты Дороги относятся к своим учителям и философам с заслуженным уважением и пересказывают истории о наделенных всеми добродетелями подвижниках, которые стремились постичь (а иногда и постигали) тайну Голконды. Тем не менее, выстроить более-менее общую иерархию им не удалось. Вместо этого Блудные Сыны поддерживают отношения друг с другом через сеть гильдий, построенных на основе равенства, и братских орденов. Некоторые влиятельные наставники и философы собирают вокруг себя учеников, создавая нечто вроде греческих школ, но эти группы, как правило, малы и заняты учебой, дебатами и следованием древней максиме "познай себя". Если лицеи собираются ради ученых бесед, то прочие секты Дороги Человечности ведут себя более активно. Некоторые из них предлагают помощь недавно обращенным вампирам и ведут охоту на тех, кто был потерян для человечности. Другие стараются соответствовать идеалу Бруха, согласно которому Каиниты и смертные могут мирно сосуществовать друг с другом, и делают все для того, чтобы воплотить его в жизнь. Иногда можно услышать рассказы о вампирах-госпитальерах и врачах, которые ухаживают за ранеными и лечат больных, восстанавливая человечность через милосердие.

Аура: нормальность. Благодаря человечности, которую Блудные Сыны хранят в своих сердцах, смертные не видят в них ничего странного и пугающего. Модификатор ауры учитывается при попытках завоевать симпатию и сойти за обычного человека.

Добродетели Дороги: Совесть, Самоконтроль.

Тропы: Тропа Дыхания: *Чтобы быть человеком, поступай как человек; дыши, работай, радуйся и живи.* Тропа Содружества: *В одиночку ты обречен, с товарищами ты можешь спастись*. Тропа Движения: *Остановиться значить зачахнуть и умереть. Двигайся, и ты будешь жить.*

Советы по отыгрышу: хотя Становление изменило твое тело, ты все еще человек. Твой разум и душа по-прежнему принадлежат тебе, и ты не уступишь их Зверю. Ты по-прежнему можешь рассуждать, и – что более важно – ты по-прежнему можешь чувствовать, слышать голос совести и испытывать сожаление в тех случаях, когда сбился с пути. До тех пор, пока все вышесказанное – правда, ты не станешь чудовищем, которым тебя называют другие.

Иерархия грехов Дороги Человечности

Значение	Минимальное прегрешение	Обоснование
10	Эгоистичные мысли	Мысль ничем не уступает действию
9	Незначительные эгоистичные поступки	Сострадание отделяет нас от Зверя
8	Причинение вреда другому человеку (намеренно или нет)	Следуй Золотому правилу
7	Воровство и грабеж	Уважай чужую собственность
6	Непреднамеренное насилие по отношению к другому человеку (например, осушение сосуда из-за долгого голодания)	Незнание не извиняет жестокость
5	Бессмысленное разрушение	Человек создает, Зверь разрушает

4	Насилие под влиянием страсти (например, убийство в состоянии безумия)	Те, кто ведет себя как животное, становятся животными
3	Умышленное насилие по отношению к другому человеку (например, умышленное убийство)	Если ты поддашься Зверю, ты станешь его рабом
2	Бессмысленное насилие по отношению к другому человеку (например, бессмысленное убийство, питание после насыщения)	Окружающие достойны твоего уважения
1	Самые гнусные и отвратительные поступки	Ты человек или животное?

Дорога Королей (Via Regalis)

Точно так же, как Господь поставил королей правителями над людьми, Он возвысил Каинитов над смертным стадом, наложив печать на Каина, и даровал некоторым из них божественное право повелевать. Наследники, идущие по Дороге Королей, верят, что власть принадлежит им по праву происхождения, и готовы доказать это силой рук и талантами придворных. Смертные владыки сражаются за земли и богатства, и точно так же Наследники воюют друг с другом за власть над Каинитами, играя младшими вампирами и людьми, как фигурами на шахматной доске.

Но Наследники – это не только война и слава. Их интересует правление, и первый урок, который усваивает вступивший на Дорогу вампир, гласит: прежде чем претендовать на власть над подданными и вассалами, нужно научиться управлять собственным Зверем. В мире, где одни правят, а другие подчиняются, Наследники учатся владеть своим Зверем, отдавать приказы подчиненным и подчиняться приказам вышестоящих, одновременно с этим старясь обрести власть, которую сама судьба дарует им. Они понимают, что все Каиниты обладают правом на власть – как все члены королевских семей, - но только сильные, быстрые, коварные и смелые могут занять трон и удержать его. Божественное (или проклятое) право должно быть закреплено через действия.

На пути у Наследников стоит Зверь. Он воплощает все те темные порывы, которые ослабляют правителя и приводят к восстаниям и предательству. Но эти же страсти, если за ними тщательно следить, могут вознести правителя на недосягаемую высоту и дать ему силу покорить врагов и удержаться на троне. Поэтому Зверя нужно держать в узде, и покорение Зверя – первый шаг на пути к покорению мира.

Неудивительно, что Дорога Королей привлекает многих выходцев из Высоких кланов, в особенности Ласомбра, Цимисхов и Вентру. Те, кто сумел занять княжеский трон, часто сделали это, следуя учению Дороги. Хотя есть князья, придерживающиеся других учений, ни одно из них не способно сделать правление такой значимой частью самой сути вампира. Наследники часто становятся лучшими правителями, потому что для них правление значит не только обретение личной власти. Ограничиться личной властью – пойти на поводу у Зверя. Истинный король дарует своим подданным справедливость и пробуждает в вассалах верность. Существует только один способ понять, как можно пробудить верность: нужно быть

верным самому, поэтому многие Наследники становятся вассалами и рыцарями у других Каинитов. Прочие занимают посты судей и магистратов, устанавливая справедливость именем того лорда, которому они служат.

Наследники, с уважением относящиеся к феодальным связям, прочно усвоили традицию рыцарства. Владыки Каинитов финансируют рыцарские ордена, а неофиты и адепты дороги усваивают определенные модели поведения и доказывают свою доблесть делами. Но у более консервативных Наследников из числа правителей рыцарствующие Каиниты вызывают опасения. Владыки объявляют себя главным источником закона, а рыцари придерживаются какого-то сказочного морального кодекса, то ли составленного под влиянием рыцарской традиции смертных, то ли, как говорят, полученного от самого Каина.

Прозвище: Наследники (Scions).

Этический кодекс Королей:

- В мире есть лишь две роли: роль господина и роль слуги.
- Ты поставлен над смертными и создан для того, чтобы править.
- Чтобы повелевать другими, ты должен научиться владеть собой и своим Зверем.
- Только те, кто берет власть, получают ее; только те, кто использует власть, удерживают ее.
- Твое слово – закон для тебя. Без него ты ничто.

Посвящение: неофиты приходят на Дорогу Королей двумя путями. Некоторых избирают наставники, которые затем готовят их к этой роли, иногда даже давая Становление только из этих соображений. Постепенно такие вампиры становятся доверенными вассалами своих сеньоров, хотя порою амбиции возносят их куда выше. Прочие выбирают Дорогу Королей по собственному желанию, завоевывая расположение покровителя доблестными поступками и тщательно подобранными словами. В любом случае неофиты некоторое время проводят на службе у своего покровителя (принимая или не принимая узы крови). Под руководством наставника они учатся дисциплине и владению собой, одновременно выполняя обязанности пажа, оруженосца или секретаря. По мере роста рыцарских орденов все больше неофитов становятся оруженосцами, со временем получая рыцарское звание. Среди сиров и покровителей распространилась традиция "брать на воспитание" птенцов друг друга, чтобы упрочить связывающие их узы верности.

Организация: Дорогу Королей можно назвать самой организованной из всех, поскольку каждый адепт связан присягой как с вышестоящими, так и с нижестоящими. Немалая часть структуры вампирских дворов обязана своим существованием традициям Дороги Королей. Сейчас владыка – это самый высокий титул, хотя у многих адептов куда более высокие устремления. Ниже владык и князей стоят менее знатные Каиниты: бароны, герцоги и прочие. Еще ниже расположились рыцари и рыцарские ордена, средства на содержание которых зачастую поступают от какого-нибудь князя. При дворе существует немало должностей, например, должность сенешаля, советника, министра и так далее, предназначенных для тех, кто идет к власти более извилистыми путя-

ми. Наследники упорно карабкаются вверх, часто переступая через тела соперников, и сражаются за то положение, которого им удалось достичь.

Аура: господство. Наследники самой судьбой назначены править, и им об этом известно. У окружающих создается впечатление, что властный облик этих вампиров увенчан короной. Модификатор ауры влияет на действия, связанные с командованием и управлением.

Добродетели Дороги: Убежденность, Самоконтроль.

Тропы: Тропа Рыцарства: *Нет ничего, кроме чести и служения; следуй кодексу рыцарства*. Тропа Тирана: *Лучше царствовать в Аду, чем прислуживать на Небесах.* Тропа Визиря: *Власть – это хитрая игра. Овладей ее тайнами и стань истинной властью, сокрытой за троном.*

Советы по отыгрышу: ты – наследник Каина, стоящий над смертным стадом. Тебе уготовано величие. Ты хозяин своей судьбы, а не ее раб. Бери то, что принадлежит тебе по праву, и пусть никто не встанет на твоем пути. Ты справедлив и тверд по отношению к товарищам, почтителен к тем, кто выше тебя, и страшен для своих врагов. На протяжении бессчетных столетий ты будешь править ночью, и вся слава и почести будут твоими.

Иерархия грехов Дороги Королей

Значение	Минимальное прегрешение	Обоснование
10	Пренебрежение своим долгом.	Те, кто забывает о своих обязанностях, часто лишается их.
9	Неуважительное обращение с равным.	Предводитель заслуживает уважение, когда сам поступает уважительно.
8	Обращение с нижестоящим как с равным.	Все должны знать свое место, в том числе и ты.
7	Нарушение слова, данного равному.	Чтобы заслужить доверие, надо быть достойным его.
6	Постыдное поведение перед лицом равных.	Честь и репутация – превыше всего.
5	Проявление слабости перед лицом нижестоящих.	Предводитель должен казаться сильным.
4	Не принять вызов чести.	Оберегай свою честь и не оставляй вызовов без ответа
3	Неуважительное отношение к вышестоящему.	К вышестоящему следует проявлять заслуженное уважение
2	Нарушение слова, данного вышестоящему	Твое слово – закон для тебя. Если твое слово ничего не стоит, то и тебе грош цена.
1	Нарушение клятвы	Клятвы верности скрепляют этот мир.

Дорога Греха (Via Peccati)

Простые люди Темного Средневековья прекрасно знают, что вампиры – порождения Дьявола, и многие Каиниты согласны с ними. Если они прокляты, то почему бы им не поддаться темным желаниям, которые таятся в их душах? Вместо того, чтобы падать на колени и молить о прощении, они наслаждаются обретенной силой и пользуются ею для того, чтобы удовлетворить самые порочные свои порывы. Прочие Каиниты смотрят на Грешников и видят тех, кто не смог устоять перед искушениями Зверя, но на самом деле эти вампиры – вовсе не рабы своих желаний. Они властвуют над Зверем, потакая ему и насыщая его, и существуют в согласии с ним. Хотя многие Каиниты презирают Грешников за их порочность, немало и тех, кто втайне завидует им и находит распутную жизнь весьма привлекательной.

Вопреки распространенным обвинениям, мало кого из Грешников можно назвать служителями Сатаны. Те немногие, кто стал дьяволопоклонником, поступили так по собственной воле, надеясь порадовать Дьявола и заслужить его благосклонность. В конце концов, Враг заинтересован в совращении невинных душ, и Проклятые уже принадлежат ему. Большинство Грешников

действуют так, как им хочется. Эгоизм – вот ядро их учения. Сила, которую они обрели, став Каинитами, позволяет им поступать в соответствии с собственными желаниями, и горе тем, кто встанет на их пути.

Их интересы настолько же разнообразны, как сам грех. Некоторые наслаждаются искусством, благовониями, музыкой и тому подобными радостями бытия (но не едой и питьем, которые для них недоступны). Они становятся меценатами и музами или одержимыми коллекционерами. Есть те, кто охотно упражняется в искусстве соблазнения, собирая целые гаремы из прекраснейших смертных. Они играют на струнах сердца, как на настроенной лютне. Кое-кто совращает людей и побуждает их вести распутную и порочную жизнь лишь для того, чтобы испытать злобную радость и удовольствие. Они исследуют пределы боли и деградации, которые может вынести человек (или другой Каинит). Они уже прокляты, поэтому в мире для них не осталось ничего запретного.

На самом деле единственный запрет, который существует для последователей Дороги Греха, - это запрет на отказ от удовлетворения своих бесконечных желаний. Так они питают своего Зверя и насыщают его. Отказ же пробуждает в них голод и вынуждает Зверя брать бразды правления в свои окровавленные лапы. Грешники знают Зверя лучше, чем многие другие, и вовсе не хотят становиться его рабами. Они знают, что полное отрицание Зверя в итоге лишь усиливает его и приводит к полному разрушению личности. А грешники ценят свое "я" превыше всего остального.

Дорога Греха весьма привлекательна, и многие Каиниты оказываются на ней, стараясь удовлетворить то или иное желание. Высокородные Грешники, в особенности Тореадоры, склонны предаваться утонченным удовольствиям, будь то изысканная красота или восхитительная боль. Каиниты Низких кланов, вступившие на эту дорогу, как говорят, отличаются свирепостью, но это восприятие скорее связано принятыми в вампирском обществе стереотипами, чем с реальным положением вещей. Все буйства представителей Низких кланов меркнут по сравнению с выходками Грешников-Цимисхов и их искусством лепки плоти.

Мудрые Каиниты настороженно относятся к Грешникам, но признают за дорогой право на существование. До тех пор, пока Грешники не нарушают Традиции или законы владык и князей, они могут делать все, что им заблагорассудится, - что вполне устраивает последователей Дороги Греха. Некоторые Грешники даже сделали себе имя как знатоки Зверя. Они дают советы князьям и властителям, обучая тех, как надо обращаться с темными порывами их подданных.

Прозвище: Грешники.

Этический кодекс Греха:

- Ты уже проклят, поэтому для тебя нет ничего запретного.
- Подчини Зверя и сделай его своим. Не позволяй Зверю подчинить тебя.
- Ночь принадлежит тебе. Бери все, что хочешь, и делай все, что пожелаешь.
- Действуй там, где другие колеблются. Ни Божьи, ни человеческие законы не сдерживают тебя.
- В темных глубинах твоего сердца таится удовольствие, и тебе нужно лишь собраться с мужеством, чтобы выпустить его.

Посвящение: приход на Дорогу Греха часто связан с разрывом всех тех цепей, которые, словно смирительная рубашка, стягивают мораль неофита, и высвобождением внутренних желаний. Становление запускает этот процесс, пробуждая в душе неоната первобытный темный голод. Искусители – наставники на Дороге Греха – побуждают учеников к удовлетворению этого желания, учат не стыдиться его, но погрузиться в него и насладиться им. Почувствовать удовольствие, даруемое той силой, которой они теперь обладают. Кое-кто называет священников этой Дороги мерзкими развратителями, но сами они считают по-другому. В конце концов, пристало ли настоя-

щим праведникам бояться тех удовольствий, которые им предлагают? Или же все обвинения звучат лишь потому, что в глубине души эти вампиры сами мечтают о свободе, даруемой Дорогой Греха?

Организация: У Дороги Греха очень слабая организация – и это в лучшем случае. Это связано с тем, что цели у ее почитателей могут быть самыми разнообразными. Дорога фактически состоит из множества адептов, каждый из которых следует собственным желаниям, время от времени собирая вокруг себя секты из людей и Каинитов. Более опытные Грешники становятся искусителями и священниками, приводя на дорогу других вампиров и обучая их тому, как освободить и подчинить желания. Среди разрозненных культов можно найти даже демонопоклонников, прислуживающих своим адским хозяевам. Великие Грешники пользуются определенным уважением, но обладают только той властью, которую реально могут применить. Вопреки слухам и стойкому убеждению некоторых Каинитов, у Дороги нет единого культа или вождя, и никто не лелеет дьявольский замысел по вовлечению в порок всех окружающих.

Аура: соблазнительность. Грешники – воплощенное искушение, и они прекрасно умеют распознавать желания тех, кто их окружает. Модификатор ауры учитывается при попытках соблазнить и совратить других персонажей.

Добродетели Дороги: Убежденность, Инстинкт.

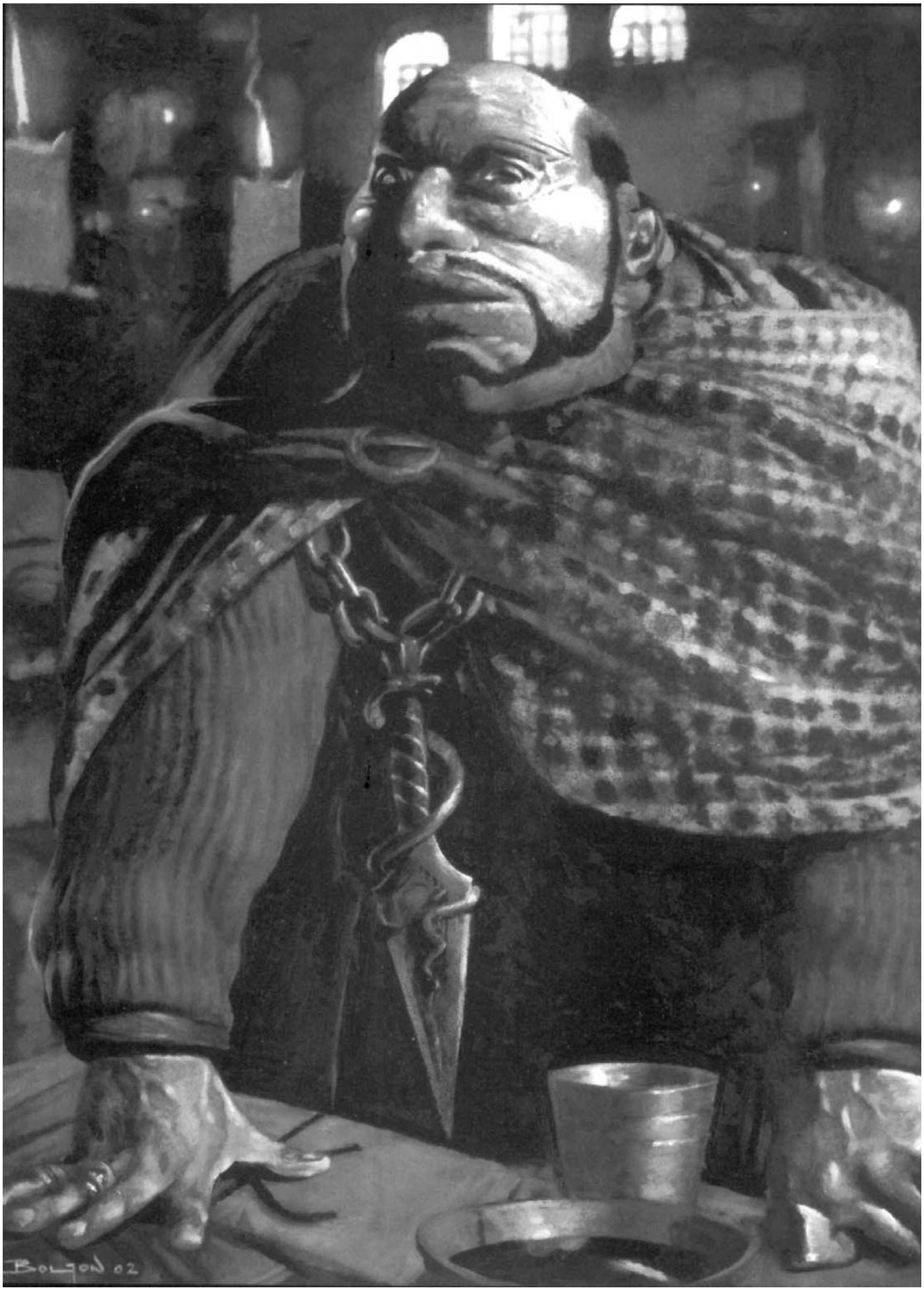
Тропы: Тропа Дьявола: *Ты проклят и служишь Аду на Земле*. Тропа Жестокости: *Передай свою боль и ненависть другим и заглуши эти чувства в себе*. Тропа Удовольствия: *Отдайся своим желаниям, и они приведут тебя к твоему истинному "я"*.

Советы по отыгрышу: Ты уже вошел в число проклятых, так что ты теряешь, поддавшись своим желаниям? Отказ от них лишь усиливает Зверя. Ты не боишься воздаяния в будущем, потому что никогда по-настоящему не умрешь. Ты свободен от пут морали, которые связывают обычных смертных и даже многих из твоих неживых собратьев. А значит, ты можешь исполнить любую свою прихоть. Что остановит тебя?

Иерархия грехов Дороги Греха

Значение	Минимальное прегрешение	Обоснование
10	Признание любого морального ограничения	Ты выше таких слабостей
9	Не удовлетворить новое желание	Да не будешь ты лишен никаких удовольствий
8	Не оседлать волну безумия	Отказ только усиливает Зверя
7	Отказ от соблазнения праведника	Добродетель – это ложь, которую ты должен раскрыть
6	Отказ от причинения увечий другим за	Твое удовольствие дороже любой боли

	счет собственного удовольствия	
5	Не воспользоваться шансом и упустить материальную выгоду	Твои потребности превыше всего остального
4	Действовать вопреки собственным интересам	Только дураки жертвуют собой
3	Отказ от убийства, которое согласуется с вашими интересами	Ни одна жизнь не сравнится по важности с твоей
2	Отказ от питания при наличии такой возможности	Не отказывай себе в величайшем удовольствии и величайшей потребности
1	Поощрение добродетели, помощь проповедникам добродетели	Добродетель – это ложь и тюрьма для духа


BOLGON 02

- Стефан! Сейчас же иди сюда!

Голос мастера Жерве разнесся по коридорам капеллы подобно раскату грома. Стефан, ученик мага, выбежал из спальной комнаты, как удирающий от гончей кролик, - вот только бежал он не от хищника, а прямиком в его пасть. Одним рывком он обогнул угол коридора и снизил скорость только после того, как проскользнул сквозь тяжелую красную занавесь, закрывавшую вход в лабораторию. Оставалось надеяться, что настройка ужасных охранных заклинаний, выведенных на ткани, не сбилась, и он не будет обращен в пепел.

Настройка не сбилась, но когда Стефан увидел лицо мастера Жерве, то пожалел о несработавших заклинаниях. По крайней мере, тогда ему не пришлось бы долго мучиться.

- Ученик, ты можешь объяснить мне, почему эти образцы еще не готовы?

Возвышающийся над учеником - как и над большинством остальных людей – маг махнул рукой в сторону железных клетей, стоявших вдоль дальней стенки лаборатории. В них сидела семья крестьян – люди сжались в комок от страха, но почти не издавали звуков. Три ночи назад Стефан наблюдал, как мастер сам вырезал им языки.

- Я подумал, что, быть может…

- Кто дал тебе право думать, мальчишка? – рявкнул Жерве, обнажая острые клыки, которые он, похоже, больше не мог полностью скрыть. – Мне нужно, чтобы щенки были обескровлены уже сейчас, и тебе бы следовало это знать. Зачем бы еще я посвятил тебя в тайны витэ, если не для того, чтобы наделить пониманием?

- Прошу прощения, мастер Жерве, - Стефан поспешил к стоящему в центре комнаты оборудованию. Он дернул за рычаг, и с потолка свесились цепи с острыми крюками на концах. – Я сейчас же подготовлю их.

Жерве только кивнул и повернулся к другому рабочему месту, за которым сидел Фидус, его второй ученик, держа наготове перо.

- Вернемся к письму: "Наше присутствие в вашем славном городе не представляет для вас угрозы, князь Дункан".

Стефан положил на хирургический стол самого младшего из пленников. Ребенок сопротивлялся, но кровь мастера придавала Стефану сил, а мальчик не ел трое суток. Его жалкие попытки едва ли стоили внимания.

- "На самом деле", - продолжал Жерве в другом конце лаборатории, - "мы готовы заплатить за разрешение целым набором дружеских услуг, и это покажет вам, что все истории о вероломстве клана Тремер – всего лишь плод зависти плохо осведомленных конкурентов".

Стефан вставил крюки и снова натянул цепи. Когда тело мальчика, истекая кровью, начало подниматься со стола, Стефан снова отметил, как раздражают его глухие стоны лишенных языка людей.

Когда-нибудь он найдет способ справиться с этим.

Глава четвертая: Правила игры

Каждый Каинит – пешка на чьей-нибудь шахматной доске.
- Фрагменты из Эрджияса, IX (Притчи)

"Темные Века" называются игрой-рассказом потому, что у них есть правила. Но эти правила нужны не для того, чтобы контролировать чье-либо поведение или держать игроков "в рамках". Их предназначение – создать неоднозначность в игре и дать Рассказчику возможность разрешить эту неоднозначность. В каком-то смысле, правила помогают рассказывать историю.

Так как игроки одновременно выступают в роли участников и слушателей, важно, чтобы они идентифицировали себя со своими персонажами и могли испытать (эмпатически) все волнения и переживания разворачивающейся истории. Точно так же, как вы задерживаете дыхание, когда читаете о герое, которому грозит гибель, вы замрете в тревоге, когда ваш персонаж будет подвергать себя риску. Возможность беспристрастно разрешить каждую ситуацию – сможет ли Анатоль выбраться из горящего здания? Доберется ли Люсита до князя вовремя? – помогает сохранить это напряжение. Конечно же, Рассказчик может сам решить, удалось вашему персонажу совершить задуманное или нет, но обычно такой способ меньше нравится игрокам, потому что оставляет место для личных пристрастий. Для принятия действительно объективных решений нужен стандарт или прецедент, чтобы все знали: с ними обращаются одинаково.

Иными словами, правила.

В "Темных Веках" применяется лишь несколько основных правил, определяющих порядок выполнения действий, но в контексте игры эти правила могут претерпевать самые различные изменения. В этой главе приводятся самые общие правила, например, по броскам кубиков. Более подробные и специализированные правила излагаются в других частях книги. Но не стоит переживать, если вам сразу не удастся запомнить все возможные изменения и варианты. Выучите основы, а все остальное постепенно приложится.

Время

В процессе игры время, как принято считать, течет так же, как и в реальном мире. За понедельником наступает вторник, один месяц приходит на смену другому и так далее. Не обязательно отыгрывать каждую прошедшую секунду. "Игровое" время сильно отличается по скорости от реального. За четырехчасовую игровую сессию в мире игры может пройти неделя, месяц и даже год – или же вся сессия может быть посвящена какому-нибудь насыщенному действиями получасовому событию. Вы можете ход за ходом отыгрывать битву, разделив ее на трехсекундные этапы, а можете за пару минут "пропустить" несколько месяцев. Время, когда игроки не предпринимают никаких активных действий, называется *временем бездействия*. Научившись применять этот простой фокус, вы сможете управлять временем в игре.

Чтобы сохранить чувство времени в игре и избежать при этом обращения к скучным таблицам, в "Темных Веках" используется шесть основных единиц измерения игрового времени.

Ход: время, которое требуется для выполнения простого действия. Продолжительность хода может варьироваться от трех секунд до трех минут, в зависимости от темпа развития текущего эпизода.

Эпизод (сцена): как и в пьесах и фильмах, эпизод – это совокупность действий и взаимодействий, происходящих в одном месте. Это может быть штурм капеллы Тремеров или беседа на залитом лунным светом парапете. Количество ходов в эпизоде зависит от содержания эпизода. Если эпизод состоит из диалогов и общения персонажей, в нем вообще может не быть ходов.

Глава: независимая часть истории, почти всегда разыгрываемая за одну игровую сессию. Она состоит из некоторого количества сцен, соединенных временем бездействия. По сути, глава в игре схожа с главой романа или актом пьесы.

История: завершенный рассказ, состоящий из вступления, развития сюжета и кульминации. Некоторые истории состоят из нескольких глав, другие укладываются в одну.

Хроника: ряд историй, объединенных персонажами и непрерывностью изложения, возможно также, общей темой или общим сюжетом.

Время бездействия: период, события которого вы излагаете описательно, а не разыгрываете ход за ходом или эпизод за эпизодом. Если Рассказчик говорит: "Вы четыре часа ждете во дворе, прежде чем гуль владыки приглашает вас войти" вместо того, чтобы дать вам отыграть ожидание, то Рассказчик использует время бездействия. Этот прием позволяет пропустить ничем не примечательные или скучные события. С его помощью можно "пролистнуть" месяцы, годы и даже десятилетия, прошедшие между историями одной хроники (тем самым воспользовавшись преимуществом, которое предоставляет долговечность вампиров).

Действия

В процессе игры персонаж занят самыми разнообразными делами. Некоторые из его занятий считаются *действиями*, другие – нет. Речи и разговоры сами по себе действиями не считаются, но все остальное, начиная от попытки стукнуть кулаком своего сила и заканчивая расшифровкой кода, может называться действиями. Как правило, на выполнение одного действия тратится один игровой ход.

Выполнить действие достаточно просто. Скажите Рассказчику, что пытается сделать ваш персонаж и как именно он собирается это сделать. Большинство действий – переход через поле или облачение в доспехи – настолько просты, что их можно автоматически считать успешными. Но если вы пытаетесь пересечь поле, изрытое ямами, а за вами верхом на коне гонится рыцарь, если вероятность, что ничего у вас не получится. Поэтому при возникновении сомнений в успехе действия определить результат можно броском кубиков.

Рефлекторные действия

Не все из того, что делает ваш персонаж, считается *действием*. Например, считается, что вампиру нужно менее секунды игрового времени, чтобы потратить кровь на увеличение силы. Вы не бросаете кубики, а персонаж тратит кровь, одновременно занимаясь чем-нибудь еще. Такие "свободные действия" называются *рефлекторными* – по сути, для их выполнения не требуется что-то делать. Разумеется, нужно следить за количеством рефлекторных действий, но они не мешают выполнению всего того, что персонаж задумал совершить за ход. Увеличение силы и прочих качеств за счет крови описано ниже.

Броски кубиков

Хотя Рассказчик имеет полное право решить, было ли заявленное действие успешным или неудачным (обычно это делается ради целей повествования), во многих случаях в дело вступает вероятность. В игре используется простой переносной инструмент "карманной фортуны" – кубики. Точнее говоря, в "Темных Веках" применяются 10-гранные кубики (их можно купить в специализированных магазинах и даже в книжных отделах). И Рассказчику, и игрокам требуется несколько кубиков, но ими всегда можно поделиться. Для начала игры вполне хватит 10 кубиков.

Вы бросаете кубики в тех случаях, когда исход действия неясен или когда Рассказчик считает, что у вашего персонажа существует вероятность неудачи. Количество бросаемых кубиков зависит от сильных и слабых сторон персонажа, отражая влияние его свойств и качеств на результат.

Значения

Личность вашего персонажа полностью зависит от вашей фантазии, но его умения и возможности определяются его характеристиками, которые выражают его склонности и способности (и указываются в листе персонажа). Большинство характеристик имеет значение от 1 до 5. Едини-

ца означает, что в данной области персонаж почти ничего не может, пятерка – что он достиг вершины человеческих возможностей. У большинства людей характеристики варьируются от 1 до 3. Четверка указывает на исключительного человека, а 5 почти недостижима – по крайней мере, у людей. Значение характеристики может быть равно и нулю. Как правило, настолько низкое значение указывает на то, что персонаж никогда не пытался овладеть данным навыком или способностью, но бывают некоторые исключения (например, Внешность у уродливых Носферату). Некоторые качества измеряются по десятибалльной шкале. Эти исключения, как и большинство других характеристик, описываются в Главе пятой.

Для обычных характеристик применяется следующая шкала:

× Кошмарно

* Плохо

** Средне

*** Хорошо

**** Исключительно

***** Великолепно

При броске кубиков вы бросаете один кубик за каждую точку в значении соответствующей характеристики. Например, если ваш персонаж пытается что-то найти и имеет три точки в Восприятии, вы будете бросать три кубика. Но количество бросаемых кубиков почти никогда не определяется только значением Атрибута. Сырой потенциал дополняется навыками, в конце концов. Чаще всего в игре количество кубиков, определяемое Атрибутом (врожденным свойством), складывается с количеством кубиков, определяемым Способностью (обретенным свойством).

Так, если Вероника пытается отыскать в хаосе монастырской библиотеки определенный текст, то Рассказчик может предложить Линн, играющей за нее, выполнить бросок на Восприятие + Теология – Атрибут + Способность. В нашем случае Линн бросает два кубика за Восприятие плюс столько кубиков, сколько у Вероники точек в Теологии. Значение Теологии у персонажа равно 4, поэтому Линн получает еще четыре кубика. Итого, результат поисков определяется броском шести кубиков. Это число называется *запасом бросков* и представляет собой общее количество кубиков, бросаемых за один ход. Чаще всего запас бросков определяется только для одного действия, хотя при желании его можно распределить между несколькими действиями, выполняемыми за один ход.

Разумеется, в некоторых случаях вам не обязательно складывать значение Атрибута и Способности. Например, никакая Способность не поможет Веронике поднять тяжелый сундук. В подобных случаях число бросаемых Линн кубиков будет равно значению определенного Атрибута, в данном случае – Силы.

При определении числа бросаемых кубиков нельзя складывать значения более чем двух характеристик. Более того, если запас бросков определяется по характеристике максимальным значением 10 (например, Силе воли), значения других характеристик к числу кубиков не добавляются. У обычного человека запас бросков практически никогда не может быть больше 10 кубиков.

А вот у старого вампира…

Сложность

Нет смысла бросать кубики, если вы не знаете, какой результат хотите получить. Каждый раз, когда вы пытаетесь совершить действие, Рассказчик определяет его сложность и сообщает вам о своем решении. Сложность всегда варьируется от 2 до 10. Когда на кубике выпадает число, равное или превышающее названное значение, считается, что вы получили один успешный балл. Например, если сложность равна 6, а при броске выпало 3, 3, 8, 7 и 10, вы получаете три успешных балла. Чем больше баллов вы набрали, чем лучше у вас получилось выполнить действие. Для нормального выполнения большинства действий бывает достаточно одного успешного балла, но такой успех считается пограничным. Если вы набрали три и более балла, успех можно назвать полным.

Естественно, чем ниже будет значение сложности, тем проще получить успешные баллы, и наоборот. По умолчанию сложность равна 6 (шести), она означает, что действие не является ни исключительно сложным, ни слишком простым. *Если вам нужно выполнить бросок кубиков, при*

этом сложность броска не указана в правилах и не обозначена Рассказчиком, считается, что сложность равна 6.

Решение о том, насколько сложным является то или иное действие, принимает Рассказчик. Если задача кажется практически неразрешимой, он повышает сложность, если же предполагаемое действие достаточно просто и привычно, то понижает ее (если вообще предлагает сделать бросок). У особо простых или трудных действий сложность может быть равна 2 или 10, но такие случаи должны быть редкостью. Задача со сложностью 2 настолько проста, что едва ли стоит тратить время на бросок кубиков, а действие со сложностью 10 вряд ли окажется выполнимым. Сколько бы кубиков вы ни бросали, вероятность провала (см. ниже) и успеха у вас будет одинаковой.

И на всякий случай: выпавшая десятка всегда приносит успешный балл, какой бы ни была сложность.

В таблицах показано, как можно определять сложность и успешность действия.

Сложность	
3	Легкое действие (заточить лезвие)
4	Привычное действие (успокоить дрессированную собаку)
5	Простое действие (соблазнить того, кто и так "не против")
6	Стандартное действие (замахнуться мечом)
7	Непростое действие (попасть стрелой в далеко расположенную цель)
8	Сложное действие (выковать отличный клинок)
9	Очень сложное действие (бой вслепую)

Успех	
Один успех	Незначительный (нанести скользящий удар)
Два успеха	Средний (смастерить нечто уродливое, но годящееся к использованию)
Три успеха	Полный (отремонтировать вещь так, чтобы она стала как новая)
Четыре успеха	Исключительный (выполнить прекрасный перевод запутанного текста)
Пять и более успехов	Феноменальный (создать шедевр)

Неудача

Если при броске вы не набрали ни одного успешного балла, считается, что персонаж потерпел неудачу. Его удар не достиг цели. Его попытка убедить князя провалилась. Неудача, при всей ее неприятности, все же не так опасна, как провал.

Пример: *Федор, Носферату, пытается тайком проследить за какой-то подозрительной суетой в одном из коридоров замка, для чего кое-как устроился на каком-то выступе. Джастин, Рассказчик, просит Джона, играющего за Федора, выполнить бросок на Ловкость + Маскировка (сложность 7). Джон бросает кубики и получает результат 2, 5, 6, 6, 4, 3 – ни одного успешного балла. Джастин решает, что Федор, пытаясь занять положение поудобнее, неудачно поставил ногу на крошащийся камень и потерял равновесие. Стоящие под выступом головорезы Федора не видят, но он определенно оказался в трудной ситуации…*

Правило единицы

Неудача может все испортить. К броскам кубиков применяется еще одно базовое правило – так называемое "правило единицы". Если при броске выпала единица, она "отменяет" один успешный балл. Полностью. Берёте кубик с единицей и кубик с успешным баллом и откладываете их в сторону. И действие, которое могло бы быть успешным, заканчивается неудачей.

Рассказчики, которые хотят придать своей игре большую театральность, могут ввести "правило десятки", когда игрок может повторно бросить кубик с выпавшей десяткой, чтобы получить дополнительные успешные баллы. Это правило опционально и подходит людям, которые прежде всего ценят в игре зрелищность.

Провал

Время от времени судьба поворачивается к нам спиной. Если при броске не было получено ни одного успешного балла, зато выпала одна или несколько единиц, случается *провал*. Если выпавшие единицы "отменили" полученные баллы, после чего остались еще единицы, бросок все равно считается неудачным. Провал происходит только тогда, когда при броске вообще не было получено ни одного успешного балла.

Провал намного хуже обычной неудачи – это настоящая катастрофа. Например, если провал случился при попытке верхом догнать смертного, то ваша лошадь может вдруг встать на дыбы и сбросить вас, а провал броска на Маскировку может привести к тому, что ваш персонаж наступит на сухую ветку. Рассказчик сам решает, что именно пошло не так. Из-за провала могут случиться как мелкие неприятности, так и действительно большое несчастье.

Разумеется, Рассказчик может решить, что в его хронике провалы происходят чаще, чем хотелось бы. В этом случае Рассказчик имеет право даровать всем персонажам, как игровым, так и мастерским, один "прощаемый" провал. Иными словами, первый проваленный бросок сессии не засчитывается. Это правило несколько облегчает существование неживым персонам игроков – но ведь и у их врагов меньше вероятности потерпеть неудачу…

Пример: *Александра из клана Тремер, отыгрываемая Ребеккой, оказалась в очень сложной ситуации, когда чудовищные твари Цимисхов наводнили ее капеллу. Чтобы спастись, ей нужно взобраться на стену капеллы по веревке и сбежать через потайной выход. Ребекка выполняет бросок на Ловкость + Атлетизм со сложностью 7 и получает результат 1, 3, 4, 3, 6. Она не только получила единицу, но у нее еще и не выпало ни одного успеха, поэтому Рассказчик засчитывает ей провал. Рассказчик решает, что ветхая веревка по-*

рвалась под весом Александры. Теперь Александра бежит в сторону кухонь, надеясь, что там Изверги ее не найдут…

Автоматический успех

Не стоит себя обманывать: порою броски кубиков начинают утомлять, особенно если персонаж может выполнить данное действие, даже толком не просыпаясь. К тому же все, что ускоряет игру и устраняет разные отвлекающие факторы, идет игре на пользу. Поэтому в "Темных Веках" принята простая система автоматических успехов, позволяющая пропустить бросок на те действия, которые ваш персонаж считает самыми обычными.

Если количество кубиков в запасе бросков равно или превышает сложность действия, то персонаж получает автоматический успех. Нет необходимости бросать кубики. Помните, такой подход применим не ко всем действиям, и он вообще не применяется в бою или другой напряженной ситуации. Более того, автоматический успех считается незначительным, как если бы вы получили один успешный балл. Если качество выполнения действия имеет значение, вы можете бросить кубики, чтобы получить больше успешных баллов. Но для простых и часто повторяемых действий такая система вполне подходит.

Есть и еще один способ получить автоматический успех. Просто потратьте единицу Силы воли (см. далее). За ход Сила воли тратится только один раз, к тому же вы не можете тратить ее слишком часто, поскольку ее значение конечно, но в тех случаях, когда вам необходимо преуспеть, этот способ вам поможет.

Вторая попытка

Часто неудача вызывает расстройство, которое приводит к следующей неудаче. Если персонаж не смог выполнить действие, он может повторить попытку (из того, что у него не получилось первого раза взломать замок, вовсе не следует, что он не может попытаться взломать замок еще раз). Но в таких случаях Рассказчик может повысить сложность задачи на единицу. Если персонаж снова терпит неудачу, то сложность третьей попытки увеличивается на два, и так далее. Со временем сложность станет такой высокой, что персонаж вообще не сможет преуспеть (у него просто нет нужных умений, чтобы вскрыть замок).

Это же правило можно использовать при попытке забраться на стену или при допросе пленника. В конце концов, если у вас сразу не получилось найти подходящую опору или заставить пленника разговориться, есть немалая вероятность, что вы вообще не сумеете этого сделать.

В некоторых случаях Рассказчику стоит воздержаться от применения этого правила. Это касается, например, попыток нанести удар мечом, обнаружить засаду или выследить сбежавшую жертву. Персонаж и без того находится в напряжении, поэтому неудача не вызывает у него чувства бессилия и не осложняет следующие попытки.

Пример: *У сэра Джерома, вассала князя Йорка, ночь выдалась не из приятных. Он сидит за столом с послом Носферату и ведет очень сложные переговоры, которые проходят не слишком удачно. Когда Джером хочет сослаться на известные речи Бернара из Клерво, чтобы немного задобрить посла (последователя Дороги Небес), Рассказчик коварно предлагает Эдварду, играющему за Джерома, выполнить бросок на Сообразительность + Этикет (сложность 6) в дополнение к отыгрышу добродушного поддразнивания. Эдвард бросает кубики – и сэру Джерому не приходит в голову, что упоминание великого католического проповедника только озлобит Носферату, который при жизни был православным монахом из Армении (о чем посол, впрочем, не потрудился сообщить сэру Джерому). Джером пытается исправить ситуацию, но Рассказчик говорит Эдварду, что теперь сложность будет равна 7. Джером нервничает, поскольку еще одна ошибка может положить конец переговорам.*

Составные действия

Вышеизложенных правил вполне хватит для игры, а в тех хрониках, где рассказ превалирует над бросками кубиков, можно обойтись ими одними. Но они не покрывают все многообразие возможностей и ситуаций. Например, как быть в том случае, если ваш персонаж пытается что-то сделать, а персонаж Рассказчика ему всячески мешает? Или если ваш товарищ решит помочь вам с разгадыванием шифра?

Предлагаемые ниже подходы к таким составным действиям призваны добавить красок в игру. Разумеется, вы не обязаны использовать их, но они могут повысить реалистичность и напряженность истории.

Приводимые нами правила относительно просты и универсальны, они подходят для множества самых разнообразных действий. Подробное описание отдельных составных действий, обусловленных ситуацией, см. в Главе седьмой.

Множественные действия

Иногда игроку требуется, чтобы его персонаж за один ход совершил несколько действий, например, ударил двух противников или взобрался на уступ, одновременно отбиваясь от преследователей. В таких случаях игрок может совершать попытки как обычно, но на все действия накладывается штраф.

Игрок объявляет общее число действий, которые его персонаж собирается выполнить. Затем первый запас бросков уменьшается на столько кубиков, сколько действий было заявлено. Запас бросков на каждое дополнительное действие уменьшается еще на один кубик (штрафы суммируются). Если таким образом запас бросков был сведен до нуля, персонаж не может выполнить данное действие.

Пример: *Джастин хочет, чтобы его персонаж, Носферату Холл, ударил противника и одновременно уклонился от двух нацеленных на него ударов. У Холла следующие характеристики: Ловкость 3, Уклонение (Уворот) 3 и Рукопашный бой 4. Джастин подсчитывает запас бросков для нанесения удара (Ловкость 3 + Рукопашный бой 4 = семь кубиков), затем вычитает из полученной суммы три кубика (так как было заявлено три действия), в результате у него остается запас бросков в четыре кубика. У первой попытки уклонения запас бросков равен шести (ловкость 3 + Уклонение 3) минус четыре (три кубика за количество заявленных действий и один кубик за то, что уворот будет вторым действием за ход), т. е. в результате для броска остается два кубика. У второй попытки уклонения запас кубиков будет равен единице (шесть минус три за количество заявленных действий минус два кубика за то, что этот уворот будет третьим действием за ход). Холлу понадобится вся его удача.*

Вампиры, владеющие Дисциплиной Стремительность (см. далее), могут выполнять множественные действия без уменьшения запаса бросков. Но эти дополнительные действия, в свою очередь, не должны быть множественными.

Длительные действия

Иногда для выполнения задачи вам требуется больше одного успешного балла. Например, вы можете провести в библиотеке всю ночь, разбираясь в запутанных теологических построениях и ссылках, или же вам нужно забраться на скалу, что невозможно сделать за один ход. Если для выполнения действия требуется получить хотя бы один успешный балл, такое действие считается *простым*. Но если для достижения хотя бы незначительного успеха вам нужно набрать несколько баллов, значит, ваш персонаж пытается выполнить *длительным* действие (extended action). В "Темных Веках" чаще всего встречаются именно простые действия, но и длительные действия здесь не редкость.

При длительном действии вы ход за ходом бросаете кубики, чтобы набрать то количество успешных баллов, которое требуется для выполнения задания. Например, ваш персонаж пытается голыми руками вырыть себе в лесу временное убежище. Рассказчик говорит, что для сооружения убежища, которое обеспечит надежное укрытие от солнца, вам требуется набрать 15 успешных баллов. Рано или поздно вы наберете эти баллы, но чем дальше вы продвигаетесь, тем выше веро-

ятность провала, который обрушит вашу землянку. Более того, если до восхода солнца у вас осталось ограниченное количество ходов, огромное значение приобретает скорость работы. В любом случае, решение о том, какие действия считать длительными, принимает Рассказчик. Как правило, вы можете потратить на выполнение этого действия столько ходов, сколько считаете нужным (хотя в мире Темного Средневековья такая роскошь не всегда доступна). Но если один из бросков закончится провалом, вам, возможно, все придется начинать сначала. Рассказчик вообще может решить, что второй попытки у вас нет (это зависит от того, что именно вы пытались сделать); значит, вы потерпели неудачу, и с этим придется смириться.

Поскольку для описания некоторых поступков лучше всего подходят именно длительные действия, они часто упоминаются в Главе седьмой. Но так как такие действия требуют частых бросков кубиков, на сессиях с напряженным отыгрышем их лучше не использовать.

Противопоставленные действия

Для отражения противостояния между персонажами обычной сложности может оказаться недостаточно. Например, что делать, если вы пытаетесь вышибить дверь, которую с другой стороны подпирает второй персонаж? В таких случаях оба игрока выполняют броски на сравнение (resisted roll), в которых сложность часто определяется по одной из характеристик противника, и побеждает тот, кто наберет больше успешных баллов.

Но при определении того, насколько успешно было выполнено действие, учитывается только то количество баллов, на которое ваш результат превышает результат противника. Иными словами, успешные баллы оппонента "отменяют" ваши баллы, как это бывает при выпадении единицы. Если вы набрали четыре успешных балла, а ваш противник – три, но считается, что у вас только один успешный балл. Такие оставшиеся успешные баллы называются эффективными или "чистыми". При противопоставленном действии сложно достичь ошеломляющего успеха. Даже если противнику и не удастся обойти вас, он все равно может снизить эффективность ваших действий.

Некоторые действия (споры, состязания в борьбе на руках, скачки) могут одновременно быть длительными и противопоставленными. В таких случаях для победы один из участников должен набрать определенное количество успешных баллов. На каждом ходу тот из противников, кто получил "чистые" баллы, добавляет их к своему счету. Победителем считается тот, кто первым наберет требуемое количество успешных баллов.

Типы действий

Действие	Пример	Описание
Простое	Уклониться от удара, почувствовать засаду	Действие выполняется одним броском, для выполнения требуется получить (минимум) один успешный балл. Рассказчик указывает сложность, игрок бросает кубики. Возможен автоматический успех.
Длительное	Забраться на гору, провести исследование	Задание считается выполненным при получении определенного количества успешных баллов (может потребоваться несколько бросков, из-за чего возрастает вероятность провала).
Противопоставленное	Выслеживание	Состязание в навыках между двумя персонажами. Сравнивается количество полученных каждым игроком баллов, победителем считается тот, кто набрал больше баллов.
Длительное и противопоставленное	Борьба на руках	Как и в случае с противопоставленным действием; для победы нужно получить некоторое количество "чистых" успешных баллов, из-за чего состязание может растянуться на несколько ходов.

Работа в команде

Вы не всегда действуете в одиночку. Если ситуация позволяет, персонажи могут работать сообща, собирая требуемые успешные баллы (обычно это происходит в ситуации длительного действия, например, при исследовании фамильного древа или расшифровке надписи на арамейском). Если Рассказчик решил, что в данном случае возможна совместная работа, два или более игроков выполняют броски независимо друг от друга и складывают полученные результаты. При этом они не могут суммировать значения своих характеристик при определении запаса бросков.

Командная работа может оказаться полезной во многих случаях: вместе можно наброситься на любимого громилу князя, выследить охотника или провести изыскания в библиотеке. Но в некоторых ситуациях она может стать помехой (например, если вам нужно быстро перекинуться с кем-нибудь словечком или кого-нибудь соблазнить), а провал у одного из игроков может испортить всю попытку.

Золотое правило

Самое важное правило одновременно просто и универсально: Удовольствие – превыше всего! А это значит, что если правила и системы, изложенные в книге, мешают вам получать удовольствие от игры, вы можете менять их так, как вам угодно. Мир огромен, поэтому его нельзя точно отразить в наборе неизменных правил. Считайте, что в этой книге собраны советы, рекомендуемые, но не обязательные способы воплощения Темного Средневековья в формате игры. Вам решать, что лучше всего подходит вашей игре, поэтому вы можете как использовать правила, так и менять, забывать и полностью игнорировать их.

Давай попробуем!

Ну вот и все. Мы изложили основные правила. Все остальное – лишь пояснения и дополнения к ним, как вишенка на торте. Если вы разобрались в этих правилах, вы спокойно сможете играть в "Темные Века". Если правила вызвали у вас затруднения, перечитайте главу еще раз. А еще лучше – попробуйте сами выполнить пару бросков.

Предположим, что Александра, возвращаясь в капеллу, столкнулась на дороге с разбойником. Ее гуль-телохранитель, Терренс, уже выбыл из игры, поэтому Александра хватает его меч и берет дело в свои руки. Сложность при нанесении удара равна 6 (более подробно сражение описано в Главе седьмой). Значение Ловкости у Александры равно 3, Фехтования – 1, итого запас бросков равен четырем кубикам. Неплохо, но ничего особенного. Теперь бросаем кубики. Подсчитываем успешные баллы, не забывая уменьшить их на количество выпавших единиц. Получилось? Бросок оказался провальным? Чем больше успешных баллов вы получили, тем точнее был нанесен удар (и тем выше вероятность того, что разбойник получит серьезное ранение и не сможет ударить в ответ своим топором).

Теперь давайте разберемся с длительными и противопоставленным действием. Предположим, у нас идет диспут. Звучит не слишком увлекательно? Но представьте, что на диспуте присутствует князь, а некоторые из его рыцарей уже сделали весьма высокие ставки… Нам потребуется серия бросков, каждый из которых, возможно, будет учитывать свой набор характеристик и иметь свою сложность. Чтобы доказать свою точку зрения и склонить совет на свою сторону, вам нужно набрать на пять успешных баллов больше, чем у вашего оппонента. Провал уничтожает все набранные вами успешные баллы (по какой-то причине вы выставили себя дураком).

Первый бросок: каждый из игроков выполняет бросок на Обаяние + Выразительность, сложность броска равна Сообразительность оппонента + 3 (первые высказанные замечания очень важны в споре).

Второй и третий броски: в ходе дебатов каждый из игроков выполняет бросок на Интеллект + Выразительность, сложность равна Интеллект оппонента + Выразительность оппонента.

Четвертый и последующие броски: каждый из игроков выполняет бросок на Манипулирование + Выразительность (сложность равна Сообразительность оппонента + Выразительность оппонента), чтобы окончательно опровергнуть аргументы противника.

Примеры бросков

Мы постарались сделать нашу систему правил достаточно гибкой, в результате чего в нее входит примерно 270 комбинаций Атрибутов и Способностей. Но это пугающее число – лишь начало. Вы можете самостоятельно придумывать новые Таланты, Навыки и Познания. Таким образом, в вашем распоряжении оказывается огромное множество разнообразных бросков, изображающих действия, - все, что вы сочтете нужным. Ниже приводятся примеры бросков, показывающие, какие возможности существуют в игре.

- На королевском пиру вы хотите вести себя безупречно (при том, что есть вы не можете). Выполняется бросок на Ловкость + Этикет (сложность 8).
- Вы на расстоянии нескольких миль от своего убежища, а солнце вот-вот взойдет. Чтобы найти укрытие на день, выполните бросок на Сообразительность + Выживание (сложность 7).
- Вы размахиваете левой рукой, чтобы отвлечь охранника, а правой в это время тихонько засовываете нож за пояс. Выполняется бросок на Ловкость + Мошенничество (Legerdemain). Сложность равна Восприятие + Бдительность охранника.
- Вас впустили в библиотеку капеллы, но только на одну ночь. Вам нужно как можно быстрее найти нужное имя, но там столько книг! Раз в час выполняется бросок на Сообразительность + Оккультизм (сложность 8), вам нужно набрать 15 успешных баллов.
- Как вам отвлечь собак, чтобы проскользнуть внутрь? Выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность 8).
- Вы пытаетесь привлечь к себе внимание нужного персонажа, воткнув нож ему между пальцев и вогнав лезвие в дубовую столешницу. Выполняется бросок на Силу + Фехтование (сложность 6).
- Банда разбойников, орудующая на землях графства, слишком часто выбирает своими жертвами тех, кто связан с вампирским князем. Чтобы выяснить, что местным жителям известно о разбойниках, выполните бросок на Обаяние + Мошенничество (сложность 8). Чем больше успешных баллов вы наберете, тем полнее будет полученная информация, но в любом случае на беготню и расспросы у вас уйдет вся ночь.
- Чтобы опередить своих преследователей, вам нужно бежать не останавливаясь. Выполняется ряд бросков на Выносливость + Атлетизм (сложность 7). Набрав 15 успешных баллов, вы оторветесь от погони.

Словарь игровых терминов

Ниже приводится список терминов, используемых в игре, которые могут вызвать затруднение у начинающих игроков и Рассказчиков.

Атрибут: характеристика, показывающая изначально присущие персонажу качества. К Атрибутам относятся, например, Сила, Обаяние и Интеллект.

Время бездействия: время между эпизодами, когда нет отыгрыша и не используется деление на ходы. Могут выполняться некоторые действия, Рассказчик может давать описания, но в целом время проходит быстро.

Группа: участники игры и Рассказчик, играющие в "Темные Века", как правило, на постоянной основе.

Действие: какая-либо деятельность, сознательно проявляемая физическая, социальная или умственная активность. Когда игрок говорит, что его персонаж что-то делает, он заявляет о действии.

Дисциплина: одна из тех таинственных сил, которыми обладают вампиры, у каждой из них есть свои особенности.

Длительное действие (extended action): действие, для успешного выполнения которого требуется набрать определенное количество баллов. Баллы набираются на протяжении нескольких ходов.

Добродетель: характеристика, отражающая душевные качества персонажа, от совести и до мужества.

Дополнение: характеристика, описывающая врожденные и приобретенные преимущества персонажа, например, союзников, владение и статус.

Запас бросков: количество кубиков, которое определяется суммированием значений различных характеристик. Это то количество кубиков, которое вы можете бросить для выполнения определенного действия.

Здоровье: характеристика, показывающая, насколько сильно персонаж изранен и покалечен.

Значение (rating): число, обозначающее постоянное значение характеристики. Как правило, это число от 1 до 5, может быть число от 1 до 10.

Персонаж: каждый игрок создает персонажа, ту личность, которую он отыгрывает на протяжении хроники. Хотя под словом "персонаж" можно понимать любое действующее лицо, мы используем этот термин для обозначения созданных игроками образов.

Показатель (score): временное значение характеристики или комбинации характеристик, используемое при броске.

Провал: катастрофическое невезение, на которое указывает выпадение одной или нескольких единиц и полное отсутствие успешных баллов при броске 10-гранных кубиков.

Простое действие: действие, для успешного выполнения которого игроку нужно получить только один успешный балл, при этом остальные успешные баллы будут указывать на качество работы или результата.

Противопоставленное действие (resisted action): прямое состязание двух персонажей. Оба игрока сравнивают полученные успешные баллы, выигрывает тот, кто набрал больше баллов.

Пункты (points): временное значение таких характеристик, как Сила воли и Запас крови. Обозначаются квадратиками, а не кружками.

Рассказчик: человек, который придумывает и направляет историю, отыгрывая всех персонажей, не занятых игроками, и определяющий все события, не зависящие от воли игроков.

Рефлекторное действие: ситуация, в которой может быть выполнен бросок кубиков, но запас бросков (как для обычного действия) не подсчитывается. К таким действиям относятся броски на поглощение урона и броски на Силу воли при сопротивлении контролю над разумом.

Сила воли: степень самообладания и самоконтроля, присущая персонажу. Сила воли отличается от большинства характеристик. Ее чаще тратят, чем выполняют связанные с ней броски.

Система: набор правил, используемых в определенной ситуации. Помогает наиболее полно отыграть действие через броски кубиков.

Сложность: число от 2 до 10, которое означает сложность выполняемого персонажей действия. Игроку нужно, чтобы как минимум на одном кубике выпало значение, равное этому числу или превышающее его.

Способность: характеристика, показывающая, что персонаж знает и чему сумел научиться, а не его физические и психологические качества. Такие характеристики, как Запугивание, Фехтование и Теология, относятся к Способностям.

Характеристика: все Атрибуты, Способности и прочие качества персонажа, которые могут иметь числовое выражение (или обозначаться точками).

Чистые успешные баллы: количество баллов, на которое результат победителя в противопоставленном действии превосходит результат проигравшего. Также называются эффективными успешными баллами.

Эпизод (сцена): отдельный эпизод истории. Место и время, в пределах которых происходили определенные события. Часто эпизод – это самая запоминающаяся часть истории.

BOLTON 01

Фатима шла по почти пустым улицам Толедо, изо всех сил стараясь не *обращать внимания на символы своей веры. Даже она, принявшая Кровь Хакима 130 лет назад, была слишком молода для того, чтобы помнить, когда El Campeador отвоевал город у мусульман для христианского короля Кастилии.*

Однако же при ее жизни в славившемся своей открытостью городе все еще существовала процветающая община тех, кто следовал законам Мухаммеда. Даже в последний свой приход сюда Фатима слышала крики муэдзинов, которые придавали ей сил.

Но с каждым годом город становился все менее терпимым к ее единоверцам. Большая мечеть была разрушена, на ее руинах рос собор. Победа, одержанная христианами почти два десятилетия назад, выбила почву из-под ног мусульман. Кордова и Севилья все еще сопротивлялись, но Толедо отныне и навеки был христианским.

Воинственный дух Фатимы восставал против такой несправедливости. Ее Зверь рычал и алкал крови тех, кто принес свою Реконкисту в земли ее рождения и Становления. Когда же речь заходила о чудовищах-Каинитах, скрывающихся среди христиан, Фатима едва могла подавить гнев. Она была уверена, что с помощью лишь нескольких своих товарищей сумеет обезглавить воинство этих порожденных тенью крестоносцев.

Резкий выдох, вырвавшийся у уличного оборванца, вернул Фатиму к действительности. Она мысленно обругала себя, поняв, что в гневе вышла из образа простой торговки рыбой. Мальчишка увидел ее истинное обличие и бросился бежать. Фатима одним движением утихомирила его и ощутила где-то глубоко внутри безрадостное удовлетворение. "Хватит", - подумала она. – "Не стоит бесцельно проливать кровь". Она пришла сюда не для того, чтобы сетовать на христиан, и не для того, чтобы воспротивиться решению своего клана, который позволил неверным продвинуться дальше к югу. Она пришла сюда по следу одного из своих собратьев.

- Ты спрятался среди христиан, Салим, но это тебе не поможет, - прошептала она. – Всем Детям Хакима ведомо наказание за убийство.

Глава пятая: Персонажи и характеристики

В крови вы были рождены, и в крови вы приходите ко мне.
Да покинет ваши вены жизнь, полученная от Господа,
И да наполнятся они силой, которую Он даровал мне.
Да очистятся ваши души от ложного смирения,
И да наполнится ваш дух мощью самой ночи.
- Фрагменты из Эрджияса, IV (Енох)

Ваш персонаж – это то окно, через которое вы заглядываете в мир Темного Средневековья, вымышленный образ, чьи мысли и действия вы отыгрываете в течение хроники. В предыдущих главах описывались реалии мира "Темных Веков", в которых существуют персонажи, а также его скрытые от чужих глаз грани. Теперь же вам предоставляется возможность на основе общей информации создать нечто исключительное – мужчину или женщину, которые жили своей собственной жизнью, были обращены конкретным вампиром по вполне определенным причинам и вошли в число Каинитов. Ваш персонаж может быть образцом добродетели (с точки зрения одного из кланов или дорог) или изгоем. Он может быть бедным или богатым, знаменитым или очень замкнутым – все зависит от вашего выбора и тех советов, которые дал Рассказчик с учетом сюжета хроники.

На листе персонажа (см. в конце книги) вы можете записать значения всех отличительных характеристик вашего персонажа. Краткое ознакомление с ним позволит вам понять основные принципы создания персонажа в игре "Темные Века: Вампиры".

На листе персонажа указывается следующая информация:

Имя: имя вашего персонажа. У вампиров, как и большинства средневековых людей, нет фамилий. Иногда они добавляют к имени прозвище, указывающее на место их рождения, например, "Гюнтер Бременский".

Игрок: ваше имя.

Хроника: хроника – это ряд рассказов, объединенных общими персонажами. Часто рассказчик дает хронике название, подчеркивающее ее настроение, например, "Последний крестовый поход".

Натура: выраженный одним словом архетип, отражающий истинное "я" вашего персонажа. Ниже в этой главе приводится полный список Архетипов с пояснениями к ним.

Маска: еще один выраженный одним словом архетип, обозначающий то лицо, которое вы демонстрируете окружающим. Маска и Натура позволяют примерно представить личность персонажа.

Клан: почти все вампиры принадлежат к одному из 13 кланов, происходящих от древних вампиров, которых называют Патриархами. От клана в некоторой степени зависит общественное положение персонажа, также клан определяет, какие Дисциплины известны персонажу с самого начала и какой сверхъестественной слабостью он наделен (см. Главу вторую).

Поколение: степень вашей удаленности от Каина, первого из вампиров. Чем ниже ваше поколение (т. е. чем ближе вы к Каину), тем могущественнее вы можете стать. По умолчанию персонаж получает 12-е поколение, если только игрок не решит потратить баллы на Дополнение Поколение.

Атрибуты: характеристики, описывающие врожденные качества и способности вашего персонажа. Они делятся на Физические, Социальные и Ментальные.

Способности: те умения, которые ваш персонаж приобрел благодаря обучению. Они делятся на Таланты (естественные склонности), Навыки (приобретенные умения) и Познания (знания, полученные в процессе обучения).

Преимущества: одни из самых важных характеристик, которые наделяют вашего персонажа исключительными, присущими только ему свойствами. Дополнения – это, как правило, те социальные преимущества, которые есть у вашего персонажа по сравнению с другими людьми. Дисциплины – это особые вампирские силы, имеющиеся у вашего персонажа. Добродетели описывают его душу, в том числе бесстрашие и совестливость (Дисциплины см. в Главе шестой).

Аура: у каждой Дороги своя аура. Это то чувство, которое последователь Дороги внушает всем, кто его окружает (см. Главу третью).

Запас крови: вампиры пьют кровь, чтобы оживить свои немертвые тела и получить возможность совершать определенные действия (увеличивать силу, использовать Дисциплины и пр.). Запас крови – это то количество крови, которое имеется в теле вашего персонажа и может быть использовано им. В игре оно может повышаться и понижаться.

Сила воли: это тот скрытый резерв, которым обладает ваш персонаж, способность преодолевать различные препятствия.

Дорога: все вампиры следуют моральному кодексу, называемому дорогой. Дорога ограничивает их поведение, но вместе с тем помогает сдерживать присущую им свирепость (Зверя). Чем выше показатель Дороги, тем строже персонаж соблюдает кодекс (см. Главу третью).

Здоровье: может быть, вампир и не живой, но перелом все равно может помешать ему. Когда персонаж получает повреждения, отметьте их в соответствующих графах, чтобы показать текущий уровень здоровья. Каждый уровень повреждений налагает определенные ограничения на действия персонажа, как это описано ниже.

Основы жизни и нежизни

Природа вампиров такова, что у всех у них в прошлом было нечто общее. Детали могут разниться, но игроку следует помнить о сходстве некоторых событий в жизни всех персонажей и учитывать их при выборе тех или иных вариантов.

При жизни я был...

Когда-то каждый Каинит был живым человеком. Некоторые из них отказались от прошлых жизней. Кто-то даже не может толком вспомнить, что же с ним было до Объятия. Другие стараются сохранить от жизни все, что только позволяет им Проклятие Каина. Но у них у всех была жизнь. Подумайте, каким был ваш персонаж до того, как впервые столкнулся с вампирами.

Огромное большинство средневековых людей живет в бедности. Многие из них – крестьяне, всеми силами старающиеся выжить вопреки низким урожаям, мародерам (будь то разбойники или солдаты, которых не всегда можно различить) и прочим невзгодам. Часть людей живет в больших и маленьких городах; зачастую они не богаче крестьян, но хотя бы существуют среди большего разнообразия, чем земледельцы, - в том числе и разнообразия преступлений и болезней. Более удачливое меньшинство наслаждается всеми удобствами, которые предоставляет знатное происхождение, но даже богатейшие семьи той эпохи лишены комфорта и безопасности, к которым привыкли жители развитых стран 21 века. Есть в этом мире и ремесленники, и крестоносцы, и многие другие, со своими бедами, заботами и степенью свободы.

См. "Средневековое мышление" для получения более подробной информации.

Мой сир выбрал меня потому...

Что-то в вашем персонаже не просто привлекло внимание вампира, но и внушило ему желание дать Становление. Быть может, вампир потратил несколько лет, обихаживая вашего персонажа в надежде заполучить его расположение и поддержку. Или же это был жест отчаяния со стороны одинокого вампира, который, получив серьезные ранения, нуждался в послушном помощнике со сверхъестественными силами *прямо сейчас*.

Причин для создания потомка существует столько же, сколько и самих вампиров. Ни один вампир не станет дарить Объятие просто так, поскольку сам процесс требует от него определенных усилий, но понимание достаточных и разумных причин для обращения сильно зависит от клана, дороги, фракции и даже местности. Помните, что вашему персонажу не обязательно знать все мотивы своего сира и что при желании вы можете оставить некоторые решения на усмотрение Рассказчика, если только не возражаете против неожиданностей в игре. В некоторых хрониках поиск ответов становится прекрасной главной темой, в других случаях он может оказаться губительным для сюжета и игры.

Учтите, что внешние обстоятельства иногда вынуждают вампиров давать Становление вопреки их осознанному желанию или заставляют их действовать необычными способами. Слишком явная ломка стереотипов может оказаться такой же утомительной, как и сами стереотипы, но все же на ней можно неплохо сыграть.

Как я провожу ночи

Итак, ваш персонаж жил, умер и восстал к нежизни. Теперь у него появились какие-то постоянные занятия. Игра по "Темным Векам" предполагает, что он уже завершил начальное обучение традициям Каинитов (см Главу первую) и теперь пользуется определенной независимостью. Его сир по-прежнему играет важную роль в его существовании? Персонаж нашел себе убежище неподалеку от сира или же предпочел перебраться подальше? Его сир еще существует или же исчез, был уничтожен, просто оказался вне доступа?

Некоторые вампиры сохраняют почти то же общественное положение, которое они занимали и при жизни, хотя теперь их существование заметно ограничено вампиризмом. Люди из всех слоев общества могут объявить, что на них наложено проклятие, поскольку в мире Темного Средневековья все верят в сверхъестественное и не сомневаются в его существовании; также они могут заявить, что выполняют некий обет. Так, крестоносец может поклясться – или сказать, что поклялся, - никогда более не видеть солнца до тех пор, пока святой град Иерусалим остается в руках неверных, а благочестивый кузнец может последовать призыву - якобы услышанному – работать только при свете луны и звезд, в ознаменование всей черноты греха, омрачающего человеческие труды. Можно сослаться и на необычную болезнь, особенно в тех городах, которые расположены вдоль торговых путей. Вампирам приходится избегать слишком пристального или враждебного внимания, но в ту эпоху придумать приемлемое объяснение своим привычкам зачастую было проще, чем в следующие столетия.

Другие вампиры меняют свое положение и начинают играть новые роли. Они не всегда устремляются к высотам, недоступным при жизни, но все же восхождение по социальной лестнице среди Каинитов весьма распространено. Некоторые вампиры отказываются от соблазнов, которыми полна жизнь привилегированных классов, ради посмертного призвания, будь то обычная торговля, считающаяся неподходящим занятием для леди и джентльменов, или применение вампирской силы и скорости ради введения новшеств в инженерное дело или медицину.

Наконец, некоторые Каиниты полностью покидают общество смертных. Они взаимодействуют с людьми через гулей и иных посредников, полностью посвятив себя вампирским делам и заботам. Такие вампиры задают тон в котериях, владениях и даже целых кланах. Именно им принадлежит большая часть важных открытий, приведших к разработке новых Дисциплин и усовершенствованию старых умений, и именно они ведут Войну Князей, яростно обрушиваясь на своих соперников.

Этот этап в истории вашего персонажа может логически проистекать из более ранних событий в его жизни, отражать резкую перемену или представлять собой нечто среднее. Настоящая жизнь полна неожиданностей, и хотя в придуманной истории нельзя сказать "но так было на самом деле", все же у вас есть немало возможностей создать для своего персонажа богатое прошлое, если у вас возникнет такое желание – и если оно не будет противоречить прочим элементам хроники.

Но я не знаю!

Некоторые игроки создают концепции персонажей одним махом, выстраивая все подробности в один связный узор, но так получается не у всех. Нет ничего страшного в том, что вы проду-

маете лишь самые основные детали, а пробелы заполните уже в ходе игры. Вам нужно знать лишь самые основные признаки своего персонажа, например, его пол, национальность и текущие обстоятельства. Вовсе не обязательно сочинять всю биографию, главное, чтобы предоставленная вами до начала игры информация устраивала вас самих и вашего Рассказчика.

Я и мы: котерия и владение

В хронике ваш персонаж будет одним из вампиров, которые проводят часть времени в обществе друг друга, - если только вы не являетесь единственным участником игры. Котерия вводится в игру не просто ради удобства, это – основная единица вампирского сообщества. Каиниты-одиночки не в состоянии воспользоваться теми же возможностями, что и действующая сообща группа. Котерия позволяет добиваться поставленных целей и обеспечивает защиту от врагов.

Завязывание отношений: создавая персонажа, представьте его не только как отдельную личность, но и как члена котерии. Сообща с другими игроками определите точки соприкосновения, существующие в сочиняемом вами прошлом персонажей. Возможно, до Становления они враждовали, или же жили в одной деревне, или же два персонажа когда-то ухаживали за одной женщиной. Чем больше внимания вы уделите котерии на ранних этапах, тем лучше сумеете использовать те возможности, которые предоставляет механика создания персонажей.

От последнего заката: вампиры – хищники. Они существуют за счет жертв. Некоторые котерии ведут кочевой образ жизни, но большинство захватывает кусок земли со всеми его обитателями. Приведенные в этой главе правила подразумевают, что ваша котерия существует уже несколько десятилетий, т. е. достаточно долго для того, чтобы утвердиться на своем участке и показать остальным вампирам, с которыми приходится иметь дело, что да, котерия есть и с ней нужно считаться. Введение позволяет перебросить мостик от тех дней, когда ваш персонаж еще был живым, до того момента, когда он приобрел характеристики, значения которых вы и определяете при его создании. При желании вы можете придумать персонажа, который был вампиром не так уж и долго, зато сумел извлечь все возможные преимущества из полученных возможностей, или же был обращен достаточно давно, но не смог быстро освоиться в новом положении, - и все это без изменений имеющихся числовых характеристик. Если же вносимые вами поправки предполагают далеко идущие изменения, это стоит обсудить с Рассказчиком.

Очаг и приют: место, где обитают ваши персонажи, тоже имеет немалое значение, предоставляя одни возможности и обрубая другие. Одной из тем игры является разница между видимым миром дня и таящимися в тенях истинами. Члены котерии могут составлять разительный контраст с окружением, в котором они существуют, но всему есть пределы. Группа бывших викингов едва ли сумеет обосноваться в центре Рима или Каира, не изменив свои привычки и поведение: даже вампиры не могут плавать на драккарах по густонаселенному городу, не привлекая при этом повышенного внимания. Вопросы "кто мы" и "где мы" обычно идут в паре, и ради того, чтобы удачно реализовать пришедшую в голову идею, можно изменить ответ на один из них.

Немало хороших идей можно извлечь из ситуации, когда персонажи не узнают того места, частью которого они некогда были. Мир Темного Средневековья не был неизменным. Войны, крестовые походы, эпидемии и другие потрясения стирают с лица земли былых вождей и целые общины, а развитие земледелия и ремесел превращает некогда дикие пустоши в островки цивилизации (по меркам той эпохи). Семьи и целые племена переселяются в другие земли в поисках лучшей жизни или спасаясь от преследований. Образ вампир, который остается неизменным в то время, как мир вокруг него меняется, стал архетипов именно из-за заложенного в него богатого драматического и трагического потенциала. Во всей этой неразберихе общество ровесников может показаться весьма привлекательным, даже если вы не слишком-то симпатизируете друг другу: у вас, по крайней мере, есть общая система взглядов.

Наше дело

По сути своей котерии – это небольшие группы Каинитов, сотрудничающих друг с другом (или поддерживающих друг друга), но каждая такая группа отличается от остальных целями или структурой. Вы и прочие игроки должны решить, что именно объединяет ваших вампиров. Самые простые причины:

Котерия выживания. Самая простая схема: группа вампиров – принадлежащих к одному или нескольким кланам и обращенных примерно в одно время – сходится ради того, чтобы заявить о своей власти над участком земли и проживающими на нем людьми. Ради достижения этой цели члены группы работают сообща, все остальное время занимаясь собственными делами. Но между членами такой котерии могут установиться и более тесные отношения – все зависит только от желания игроков.

Котерия влияния. Многие котерии существуют потому, что их членов объединяют общие интересы в смертном обществе. Группа вампиров, обладающих некоторым влиянием на определенную социальную прослойку или профессию, объединившись, может задавать тон во всей общине. Ни один вампир в одиночку не может проследить за всем, что происходит в любой по величине общине, но котерия, работая сообща и распределяя обязанности, сумеет предотвратить большинство событий, противоречащих их интересам. Некоторые вампиры воспринимают хаос, царящий в отношениях между Каинитами, как вызов, который они обязаны принять; прочие же находят это обстоятельство весьма удобным и действуют с большей свободой, чем могли бы в условиях строгого порядка.

Котерия родственников. Некоторые котерии связаны родственными отношениями: у всех их членов был один сир или же несколько сиров, взявших на себя ответственность за всех персонажей. Иногда выдающиеся Каиниты создают выводки для выполнения определенных заданий, например, для управления отдаленными владениями сира или наблюдения за деятельностью соперников на спорных территориях. У таких котерий могут быть легенды, позволяющие обмануть других вампиров и не дать им заподозрить, что персонажей на самом деле объединяет общее задание. Можно вспомнить и об обычае, существующем у некоторых высокородных вампиров: обращая смертных аристократов, они отсылают своих детей обучаться в компании дружественных Каинитов. Такая практика позволяет создать "выводок" из персонажей, принадлежащих к нескольким кланам.

Котерия недовольных. В сумятице Войны Князей некоторые отпрыски восстают против своих сиров и бегут от них куда подальше. Котерии, состоящие из таких беглецов и мятежников, могут принимать любое подходящие обличие, но могут выступать и открыто в надежде заполучить поддержку со стороны таких же отверженных и изгоев. С другой стороны, когда сиры персонажей впадают в немилость или начинают вести себя очень странно, отпрыски, сохранившие верность прежним идеалам своих сиров, могут открыто заявить о своих взглядах. Они отходят от своих недостойных создателей и стараются восстановить репутацию в глазах товарищей по клану, религии или иной общности. Вполне возможно, они надеются заполучить разрешение на уничтожение своих прародителей, но мало кому из вампиров хватит наглости сообщить об этой цели тем, к кому они не испытывают полного и безоговорочного доверия.

Котерия странников. Большинство вампиров ведут оседлый образ жизни, но это правило распространяется не на всех. Некоторые Каиниты путешествуют сообща, объединяя ресурсы для обеспечения большей безопасности, чем может достичь одинокий вампир, а возможно, и ради общества понимающих, способных оценить друг друга спутников. Благочестивые вампиры могут отправиться в паломничество или возложить на себя обязанность по защите пилигримов. Вампиры-крестоносцы могут странствовать с армиями смертных в поисках еретиков и неверных, вампиры-купцы отправляются туда, где есть возможность получить прибыль. Учтите, что немертвые торговцы пользуются определенными преимуществами по сравнению со своими смертными товарищами: им не страшны многие болезни, они лучше выдерживают суровые погодные условия и могут без особого труда отбиться от двуногих хищников. Разумеется, для того, чтобы продать товары горожанам, которые не желают ходить по рынку при свете луны, таким купцам приходится прибегать к помощи гулей-посредников.

На этом список не исчерпывается. Если предложенная вами концепция не подходит ни под одну из категорий, обсудите ее с прочими игроками и Рассказчиком, чтобы узнать их мнение. Помните, что персонажи могут по-разному воспринимать котерию. Им вовсе не обязательно целиком и полностью разделять все устремления группы. На самом деле такое совпадение во мнениях – большая удача. Пусть вашей целью станет совместное существование, и тогда выбор дальнейших действий будет поистине огромным.

Средневековое мышление

Большинство людей Темного Средневековья постоянно сталкиваются с противоречивыми истинами, так или иначе пытаясь примирить их между собой (никакого когнитивного диссонанса или парадокса, внезапно возникших в 21 веке). Некоторые фанатики придерживаются простых, прямолинейных взглядов на мир; большинство людей жонглирует противоречивыми идеями, и эта игра концептами питает человеческие страсти и сомнения. Персонаж, жаждущий определенности, может ввязаться в череду событий вопреки доводам разума – или же в полном согласии с ними – лишь для того, чтобы ощутить в себе силы для борьбы с искушением и продолжить поиски правды. Другой персонаж, долгое время придерживавшийся определенной точки зрения, может внезапно изменить ее.

Порядок и хаос: некогда этот мир был совершенным творением Господа, созданным Им за семь дней. Потом все изменилось, и теперь кажется, что ни изгнание из Эдема, ни всемирный потоп, ни жертва Его единственного Сына на кресте не смогли вернуть мир (и человечество) на верный путь. Причины, по которым в мире царят хаос и несправедливость вопреки всемогуществу и всеведению Бога, в эту эпоху волнуют умы многих, и вполне возможно, что ваш персонаж тоже хочет найти ответ на этот вопрос.

Лучшей иллюстрацией к этой проблеме являются дуалистические ереси. Такие ереси (катары на юге Франции, богомилы на Балканах и пр.) учат, что весь материальный мир и различные общественные структуры неисправимо искажены и отделены от Бога. Лишь дух сохраняет святость. Поэтому дух, и только дух должен волновать людей. Церковь, в свою очередь, считает, что еретики извращают Слово Божье, которое дарит нам надежду на Его милость. Обе стороны полностью уверены в том, что учение их противником самым серьезным образом вредит спасению. Кровавый Альбигойский крестовый поход – лишь самый яркий пример того, какие ставки стоят на кону в этой битве идей, битве, в которую может оказаться втянутым ваш персонаж.

Добро и зло: ваш персонаж верит в существование источника всех добродетелей – и источника всех пороков. Порою кажется, что порядок мироздания неустойчив, а благо непостоянно. Христиане, иудеи и мусульмане одинаково верят в абсолютную благость Господа, но немало людей считает, что Он на время отдал мир – полностью или частично – под власть демонических сил. Язычники верят в то, что между богами и духами идет борьба, исход которой еще не предопределен, и вовсе не обязательно в ней победит добро. Сомневающиеся надеются или опасаются того, что даже если в мире и существуют сверхъестественные силы, то они лишены нравственного начала и усилием воли могут быть склонены на ту или иную сторону. Почти все, каких бы точек зрения они ни придерживались, сходятся в одном: ответы на вопросы "Что должно произойти, если я поступлю хорошо или дурно?" и "Что произойдет, если я поступлю хорошо или дурно?" совпадают далеко не всегда. Искаженность мира практически все принимают как данность, за исключением разве что некоторых мистиков и неисправимых глупцов.

Иерархия: большинство средневековых людей искренне считает неравенство важной частью мира. Есть вышестоящие и нижестоящие, и правильное общество признает такой порядок вещей, чтобы те, кому предназначено вести, могли управлять теми, кому предназначено следовать. Дьявол, как всегда, скрывается в деталях. На практике и в светской, и в духовной иерархии есть злобные и недалекие правители. Перевороты, войны и крестовые походы частично вызваны разногласиями по поводу того, кому же предназначено править и почему: небеса или молчат, не давая ответа, или же посылают знамения, которые предполагают несколько толкований. Идея о всеобщем равенстве привлекает разве что некоторых мудрецов да еще тех, кто, отчаявшись найти справедливость, готов уничтожить всю существующую власть. У вашего персонажа есть свое мнение о существующих правилах и о том, что делать при их нарушении и искажении, и в смутные времена он действует, руководствуясь этим мнением.

Пять шагов во тьму

Процесс создания персонажа разделен на пять основных этапов, описание которых приведено чуть ниже. На этих этапах первоначальная идея превращается в законченный набор игровых характеристик и фактов из биографии вашего персонажа. Если вы пропустите несколько этапов,

чтобы лучше воплотить пришедшую вам в голову мысль, ничего страшного не произойдет. Этапы нужны, чтобы упростить вам путь к созданию персонажа, а не для того, чтобы ограничить вашу фантазию.

Предварительные допущения

Правила создания персонажа устанавливают определенные ограничения и предполагают наличие некоторых допущений. Помните об этом.

Границы. Сами по себе правила не оговаривают возраст, пол и прошлую жизнь вашего персонажа. При расшифровке отдельных характеристик используются общие представления о Средних Веках, позволяющие проиллюстрировать точки значения, но одинаковые показатели могут с равным успехом описывать как выходца из далекой страны, так и порождение далекого прошлого. Правила предполагают, что ваш персонаж был превращен в вампира несколько десятилетий назад, просуществовал в такой форме менее ста лет и был выпущен в мир после обучения, которое в среднем заняло от 20 до 30 лет. При создании всех Дополнений за основу брался именно такой персонаж.

Вы можете сдвинуть эти границы, если того требует ваша хроника или часть персонажей в ней. Согласуйте изменения с Рассказчиком и остальными игроками (не стоит ставить их перед свершившимся фактом и отказываться обсуждать свои идеи и задумки). Любой результат может как пойти на пользу игре, так и внести в нее сумятицу особенно если допущения вступят в конфликт друг с другом.

Подробности. Предложенные нами числовые значения имеют намеренно широкое, расплывчатое толкование. Значения должны поддерживать отыгрыш, а не заменять его, поэтому все подробности отдаются на откуп игроку. Два персонажа со средней силой могут иметь одинаковое числовое значение Атрибута Сила, но совершенно по-разному вести себя в игре. Иногда Рассказчик при бросках может предоставить незначительный бонус персонажу с большей силой или же наложить случайный штраф на персонажа с меньшей силой. Значения предоставляют полезную и достоверную информацию, но они не рассказывают всю историю.

Шаг за шагом. На каждом этапе у вас имеется некоторое количество баллов (точек), которые нужно распределить между определенными характеристиками. На последнем этапе у вас также буду дополнительные баллы, с помощью которых можно заполнить пробелы в концепции персонажа. Часто игрокам хочется, чтобы у них было больше баллов, чем на самом деле. Но помните, что персонаж будет развиваться в ходе игры, набирая опыт.

Шкала. У всех характеристик, между которыми вы будете распределять баллы, есть шкала. Она охватывает значения от полной неспособности до превосходной степени того или иного свойства. Значение, равное единице (1), отражает минимальное владение данным качеством, лишь немногим лучшее, чем полное его отсутствие. Значение, равное двум (2), является средним для большинства людей, равное трем (3) уже будет заметно выше среднего. Значение в 4 точки характеризует персонажа, которому врожденная склонность и опыт позволили развить данное качество до весьма впечатляющего уровня. Значение в 5 точек соответствует непревзойденному развитию данной характеристики. Некоторые характеристики оцениваются по шкале от 1 до 10, их описание также приводится в этой главе.

Работа в команде. Игра "Темные Века: Вампиры" рассчитана на группу, а не на одного игрока. У вас, как и у остальных игроков, есть одно общее обязательство: не разрушить игру. После того, как вы вместе с Рассказчиком выяснили, чего же вы хотите, вам нужно придерживаться установленных рамок до тех пор, пока – и если – вам не удастся убедить остальные игроков в необходимости перемен. Чертовски просто создать персонажей, которые полностью соответствуют букве правил и даже духу Темного Средневековья, но напрочь не вписываются в конкретный сюжет: благочестивого мусульманина в игре, посвященной закулисной политике Римской церкви, или неисправимо территориальных, привязанных к одному месту персонажей в хронике, где речь пойдет о паломничестве или крестовом походе.

Многие идеи, какими бы хорошими они ни были, просто не подходят к конкретной ситуации. Не стоит расстраиваться из-за этого. Если вы будете сотрудничать, то удовольствие от игры получит каждый.

Рассказчик, группа и персонаж

Во всех играх есть кто-то, кто окончательно решает, что можно делать, а что нельзя в той или иной ситуации. В игре по Темным Векам эта роль отводится Рассказчику. Рассказчик устанавливает, какого типа персонажей желательно или нежелательно создавать игрокам, а затем совместно с вами прорабатывает ваши идеи.

С другой стороны, весь смысл групповой игры в том и состоит, что вы можете полагаться не только на собственную фантазию, и разработка персонажей может заставить Рассказчика пересмотреть некоторые планы. Иногда персонажи прекрасно вписываются в сюжет, и тогда весь процесс протекает без помех. Чаще бывает так, что обеим сторонам приходится вносить какие-то поправки. Сотрудничество зачастую приносит больше пользы, чем упрямство – и с меньшими затратами.

Обычно персонаж не возникает из ниоткуда в ореоле звездного света, полностью готовый к игре. У других игроков и Рассказчика могут возникнуть замечания. Как правило (хотя и не всегда), удобней заранее прописать прошлые отношения между персонажами, обозначить существующую между ними связь в череде событий, предшествующих игре, чтобы Рассказчику, если у него не будет на то желания, не пришлось тратить время на знакомство персонажей друг с другом. Разумеется, если основной темой хроники является постепенное узнавание персонажами своих товарищей, прописывать ранее существующие между ними связи не стоит. Конкретные обстоятельства стоят выше подобных обобщений.

Прежде чем приступать к созданию персонажей, Рассказчик должен хотя бы в общих чертах ознакомиться с правилами. Помните, что когда-то у всех бывает первая игра, и не ожидайте от новичков внезапного мастерства – хотя ничто не мешает вам надеяться на лучшее. К тому же даже опытные игроки нередко забывают какие-то детали, и им приходится брать паузу и прояснять тот или иной аспект игровой механики. White Wolf не рассылает награды тем, кто выучил правила наизусть, и не отправляет наряд полиции с наказом конфисковать книгу у тех, кто по-прежнему полагается на текст. Не стоит требовать от людей совершенства.

Некоторые игроки, получив от Рассказчика краткие пояснения, с головой погружаются в механику создания персонажей. Идея хроники может быть выражена в паре предложений или же может потребовать долгих и подробных объяснений. Часть игроков предпочитает потратить время на обсуждение идей и возможностей, прежде чем заняться листами персонажей. Опытным путем определите, какой подход вам ближе всего (и не стесняйтесь менять один раз выбранный образ действий, даже если он полностью вас устраивает). Внимательно слушайте Рассказчика, чтобы понять, чего он хочет от хроники. Никто не любит бесконечных повторений, которые к тому же отнимают время у более полезных занятий.

Рассказчик должен отвести одну полноценную сессию на создание персонажей и введение (см. далее). Вампиры – это сложные образы с целым комплексом личных качеств и склонностей, и игрокам требуется некоторое время для того, чтобы прочувствовать своих персонажей. Вы сами решаете, что для вас удобней: сообща создать персонажей и отыграть ими во введении или же работать наедине с Рассказчиком. Чем сложнее концепция и чем больше у персонажа тайн, тем целесообразней будет провести индивидуальные вводные сессии. Выполнив все эти условия, вы получите персонажа не только с полностью прописанными значениями характеристик, но и с личностью и стилем, готового к дальнейшим действиям.

Создание персонажей: краткое изложение

Поэтапный процесс

Этап первый: концепция персонажа. Выберите концепцию, клан, дорогу, Натуру и Маску.

Этап второй: выбор Атрибутов. Выберите первичную, вторичную и третьестепенную группу Атрибутов. В начале значение каждого Атрибута равно единице (одна точка). Распределите 7 допол-

нительных баллов между первичными Атрибутами, 5 – между вторичными и 3 – между третьестепенными.
Физические Атрибуты: Сила, Ловкость, Выносливость.
Социальные Атрибуты: Обаяние, Манипулирование, Внешность
Ментальные Атрибуты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.
Этап третий: выбор Способностей. Выберите первичную, вторичную и третьестепенную группу Способностей. В начале значение каждой Способности равно нулю (нет точек). Распределите 13 баллов между первичными Способностями, 9 – между вторичными и 5 – между третьестепенными.
Таланты: врожденные способности
Навыки: обретенные способности
Познания: академические и научные знания
На этом этапе значение любой Способности не может быть выше трех (3).
Этап четвертый: выбор Преимуществ. Распределите 4 балла между клановыми Дисциплинами, 5 баллов между Дополнениями, 7 баллов между Добродетелями (плюс одна дополнительная точка в каждой Добродетели Дороги и Мужестве).
Этап пятый: завершающие штрихи. Значение Дороги равно сумме Добродетелей Дороги. Сила воли равна значению Мужества. Текущее значение запаса крови равно результату броска одного кубика плюс единица за каждую точку в значениях Владения и Стада, имеющихся у персонажа. Распределите 15 дополнительных баллов (см. ниже).

Кланы

Высокие кланы:

Бруха: гордые, вспыльчивые рыцари.
Каппадокийцы: холодные исследователи смерти.
Ласомбра: богатые развращенные манипуляторы.
Тореадоры: совершенные светские хищники.
Цимисхи: жестокие владыки лесов и гор.
Вентру: стремящиеся к явной и скрытой власти честолюбцы.

Низкие кланы:

Ассамиты: наместники и судьи потомков Каина.
Последователи Сета: потомки темного бога, жаждущие свергнуть тиранию порядка.
Гангрелы: дикие, порою схожие с животными бродяги и иноземцы.
Малкавианы: внушающие страх провидцы и пророки.
Носферату: уродливые соглядатаи и кающиеся грешники.
Равнос: независимые странники и правонарушители.
Тремеры: изобретательные узурпаторы.

Дороги

Зверя: принятие Зверя и развитие инстинктов.
Небес: подчинение воле Небес вопреки полученному проклятию.
Человечности: сохранение добродетелей, присущих живым людям.
Королей: упорядоченное стремление к превосходству и власти.
Греха: потакание порокам как своей судьбе и природе.

Архетипы: Натуры и Маски

Варвар (Barbarian): цивилизация – это костыли для слабых.
Диктатор (Autocrat): вы созданы, чтобы вести за собой.
Защитник (Defender): вы служите щитом тем, о ком заботитесь.
Кающийся грешник (Penitent): вы грешник. Можете ли вы исправиться?
Мятежник (Rebel): порядок мира нарушен. А ваш?
Опекун (Caregiver): вы – сторож брату своему.
Педагог (Pedagogue): мир нуждается в наставлениях.
Сибарит (Celebrant): вы всюду ищете впечатлений.
Стоик (Survivor): когда воспоют трубы Страшного Суда, вы откликнитесь на их зов.

Судья (Judge): кто-то должен решать и делать сложный выбор.
Шут (Jester): настоящие дураки – это те, кто не замечает в себе изъянов, на которые вы указываете им.
Щеголь (Gallant): во всех ваших поступках есть стиль.

Дисциплины

Анимализм: связь с животными и власть над ними, а также над животной составляющей человека.
Власть над Тенью: присущее Ласомбра умение управлять тьмой.
Доминирование: умение добиваться повиновения.
Затемнение: искусство скрытности и маскировки.
Изменчивость: присущее Цимисхам умение изменять живые и неживые тела.
Могущество: нечеловеческая сила.
Помешательство: сила Малкавианов, позволяющая внушать безумие и управлять им в других существах.
Превращение: присущее Гангрелам умение принимать облик животного.
Присутствие: умение управлять эмоциями и симпатиями других существ.
Прорицание: сверхъестественная бдительность, восприятие и предвидения.
Серпентис: присущее Последователям Сета умение принимать облик почитаемого ими змееподобного бога.
Смертоносность: практикуемое Ассамитами искусство скрытности и спарведливого наказания.
Смерть (Mortis): многогранное искусство Каппадокийцев, позволяющее им работать со смертью и трупами.
Стойкость: нечеловеческая выносливость и прочность.
Стремительность: нечеловеческая скорость.
Тауматургия: недавно разработанная Тремерами система магии крови.
Химерия: умение Равнос, дающее власть над иллюзиями и обманами.

Дополнения

Владение: участок земли, которым вы правите и который служит для вас источником пищи.
Влияние: власть и положение среди смертных.
Контакты: источники информации.
Наставник: покровитель или учитель из числа вампиров.
Поколение: сила крови.
Ресурсы: собственность и прочие ценности.
Слуги: личные помощники, как живые, так и все прочие.
Союзники: доверенные лица, разделяющие ваши устремления.
Стадо: смертные, добровольно и постоянно снабжающие вас своей кровью.
Статус: власть и признание среди Каинитов.

Приобретение точек за дополнительные баллы

Атрибуты: 5 дополнительных баллов за точку.
Способности: 2 дополнительных баллов за точку.
Специализации (не более трех на одну Способность): 1 дополнительный балл за каждую.
Дисциплины: 7 дополнительных баллов за точку.
Дополнения: 1 дополнительный балл за точку.
Добродетели: 2 дополнительных балла за точку.
Значение Дороги: 1 дополнительный балл за точку.
Сила воли: 1 дополнительный балл за точку.

Этап первый: Концепция персонажа

Создание персонажа начинается с идеи. Это может быть какая-то личная особенность, умение или фрагмент биографии. Вы можете воспользоваться одной из стандартных концепций для

клана или дороги, а можете придумать что-нибудь свое, отличающееся от стереотипов. Начинать можно с чего угодно, главное, чтобы в конце у вас был хорошо проработанный персонаж.

На этом этапе вам не обязательно продумывать все детали и выстаивать их в единую схему. Достаточно сказать что-то вроде "Мой персонаж – бывший крестоносец, который утратил веру после Становления, а сейчас вновь обретает ее, необычным и зловещим образом". Сгодится и вариант "Я хочу играть непокорным крестьянином, который благодаря умелому использованию Дисциплин проникает в ряды знати и всеми силами старается разрушить наследие своего врага", а также и "Может, это будет старушка, которую по ошибке обратил Носферату и которая затаила злобу на одного из своих соседей, ненавидит то, во что превратилась, но чувствует себя обязанной защищать своих потомков". На следующих этапах образ обрастет подробностями.

Общая концепция

См. основные вопросы, рассматриваемые ранее в этой главе: "При жизни я был…", "Мой сир выбрал меня потому…" и "Как я провожу ночи". Если вы сможете дать на них хотя бы самые общие ответы, вы получите концепцию, которую можно будет развить на следующих этапах. При желании вы можете воспользоваться предложенными ниже примерами, которые помогут поддержать средневековую атмосферу игры.

Клан

У каждого вампира есть сир, а значит, у каждого вампира есть определенная родословная, восходящая к сиру сира и далее вплоть до Каина (возможно), первого убийцы и первого вампира. Но клан не определяет личность вашего персонажа. От него зависит только тот набор сверхъестественных умений, которые дадутся вашему персонажу проще всего, а также общую слабость, влияющую на существование персонажа. Кланы, даже склонные к иерархии Тремеры, – это не монолитные, жесткие структуры, но все же у них есть общие интересы и признаки. Некоторые типы личностей в одних кланах встречаются чаще, чем в других, как показано в "Кратком изложении" выше по тексту и в Главе второй. Даже если вы решили, что ваш персонаж не принадлежит ни к одному из кланов и является Каитиффом, такой выбор все равно будет иметь для него определенные социальные последствия.

Вы можете играть персонажем, которые не знает своего клана. Возможно, его сир врал ему и при обучении внушил ложные понятия. Вы знаете правду, персонаж – нет. Но можно сделать и так, чтобы игрок тоже не знал клана своего персонажа. Некоторые Дисциплины распространены достаточно широко, поэтому тот факт, что для персонажа они будут "клановыми", не позволит с точностью определить клан. Такой вариант довольно необычен и требует доверительных отношений между Рассказчиком и игроком. Ничего страшного, если вас он не устраивает.

Дорога

Сир сделал вашего персонажа вампиром, автоматически наделив его всей клановой родословной. Дьяблери (см. далее) может изменить поколение персонажа, но клан остается неизменным. И все же персонаж сам выбирает, как ему реагировать на Проклятие Каина, что считать достойным и правильным ответом на те соблазны, в которые ввергает его мир и таящийся в душе Зверь. Это дорога персонажа. Полное описание дорог приведено в Главе третьей.

Помните, что не все персонажи идут по дороге с одинаковым рвением. Персонаж с низким значением Дороги достаточно равнодушно и безразлично относится к моральным догматам, которые теоретически разделяет с фанатиком, имеющим высокое значение Дороги. Если ваш персонаж не предан беззаветно учению своей Дороги, он может признавать некоторые ее положения, но не особо стремиться применить их на практике, а может и вовсе не подозревать об их существовании. Дорога – это не только описание текущих убеждений и устремлений вампира, но и указание на то, в какую сторону может развиться его моральная составляющая. Возможности к социальному взаимодействию тоже частично зависят от Дороги – иными словами, от того, с кем ваш персонаж ходит в одну "церковь".

Архетип: Натура и Маска

Две части Архетипа содержат в себе основные черты личности вашего персонажа. Натура – это воплощение глубинных побуждений персонажа. Что движет им? С точки зрения игровой механики, возможность реализовать побуждения, диктуемые Натурой, позволяют персонажу восстанавливать Силу воли. С точки зрения отыгрыша, такая возможность удовлетворяет самые глубокие инстинкты персонажа и дарит ему чувство завершенности и удовлетворения. Маска – это то лицо, которое ваш персонаж показывает окружающему миру, и учитывается только при отыгрыше. Маска может совпадать с Натурой или сильно отличаться от нее, в зависимости от того, насколько склонен ваш персонаж к лицемерию. Архетипы позволяют коротко обрисовать личность и поведение персонажа.

Этап второй: Выбор Атрибутов

Это – первый этап, на котором требуется распределить некоторое количество баллов. Атрибуты охватывают широкий перечень человеческих (и вампирских) способностей. Они делятся на три категории: Физические (Сила, Ловкость, Выносливость), Социальные (Обаяние, Манипулирование, Внешность) и Ментальные (Восприятие, Интеллект, Сообразительность). Коротко говоря, Физические Атрибуты описывают присущую вашему персонажу силу, скорости движений и выносливость, Социальные – обаяние, способность влиять на других людей и внешний вид, Ментальные – внимательность, интеллектуальные способности и скорость осознания и ответной реакции. Полное описание всех Атрибутов приводится далее в этой главе.

Вам нужно выбрать, какая категория Атрибутов будет у вас первичной, какая – вторичной и какая – третьестепенной. У сильного и быстрого персонажа, достаточно сообразительного, но неловкого в общении, первичными будут Физические Атрибуты, вторичными – Ментальные, а третьестепенными – Социальные. А у обладающего сильнейшим обаянием человека среднего ума (и это в лучшем случае) первичными будут Социальные Атрибуты, вторичными – Физические, а третьестепенными – Ментальные (последние две категории можно поменять местами).

В начале у персонажа имеется по одной "бесплатной" точке в каждом из девяти Атрибутов (за исключением Носферату, клановое проклятие которых не позволяет им иметь никаких точек во Внешности). В зависимости от установленных вами приоритетов вы распределяете имеющиеся у вас баллы между категориями.

- Распределите семь баллов (точек) между первичными Атрибутами. Например, если в качестве первичных вы выбрали Физические Атрибуты, вы можете добавить три точки к Силе и по две точки к Ловкости и Выносливости (для очень сильного и достаточно подвижного и крепкого персонажа) или четыре точки к Ловкости, две к Выносливости и одну к силе (для очень проворных, выносливых персонажей со средней силой). Обдумайте комбинации, соответствующие вашей концепции.
- Распределите пять баллов между вторичными Атрибутами. Если в качестве вторичных вы выбрали Социальные Атрибуты, вы можете добавить три точки к Манипулированию и по одной к Обаянию и Внешности (для персонажа с обычной внешностью и средним обаянием, но очень хорошо умеющего добиваться от людей того, что ему надо) или по две точки к Внешности и Обаянию и одну к Манипулированию (для персонажа потрясающей красоты и обаяния, но не обладающего большой силой убеждения).
- Распределите три балла между третьестепенными Атрибутами. Если в качестве третьестепенных были выбраны Ментальные Атрибуты, вы можете добавить по одной точке к Восприятию, Интеллекту и Сообразительности (для персонажа, среднего во всех отношениях) или все три точки к Восприятию (для дурака, отлично умеющего идти по следу или обладающего повышенной внимательностью).

Возможно вас удивит тот факт, что после распределения всех баллов уровень некоторых способностей персонажа будет явно выше среднего. У вампиризма есть свои преимущества – не будь их, Проклятие Каина не обладало бы такой притягательной силой. Нежизнь полна мрачного очарования и темной энергии. Тайные желания вашего персонажа хотя бы частично воплощаются в жизнь: по мере того, как трудности бытия отступают под напором живительного витэ, слабые обретают силу, а невзрачные – красоту. Да, ваши персонажи во многом превосходят обычных людей. Такова природа Каинитов.

Этап третий: Выбор Способностей

Способности отражают компетентность в той или иной области. В отличие от Атрибутов, в самом начале все Способности вашего персонажа равны нулю. Часть действий персонаж может выполнить только со штрафом или вообще не может выполнить, просто потому, что никто не в силах познать все (со временем старшие вампиры обретают больше знаний, чем доступно человеку, но и они не всеведущи). Как и Атрибуты, Способности разделены на три категории: Таланты (врожденные склонности и умения, которые можно обрести с опытом), Навыки (умения, требующие обучения и практики) и Познания (научные и прочие знания).

Определите для себя первичную, вторичную и третьестепенную категории Способностей (как и для Атрибутов). У книжного червя, который кое-как освоил некоторые не относящиеся к наукам умения, но едва ли обладает хоть каким-то физическим потенциалом, первичными будут Познания, вторичными – Навыки, а третьестепенными – Таланты. У необразованного лесовика, повидавшего мир за время солдатской службы, первичными будут Таланты, вторичными – Навыки, а третьестепенными – Познания. На этом этапе значение ни одной из Способностей не может быть выше трех, но позже вы можете повысить их за счет дополнительных (свободных) баллов.

Распределите 13 баллов (точек) между первичными Способностями.

Распределите 9 баллов (точек) между вторичными Способностями.

Распределите 5 баллов (точке) между третьестепенными Способностями.

Между Атрибутами и Способностями есть еще одно сходство: Проклятие Каина позволяет овладеть некоторыми Способностями на уровне, недоступном простому человеку. Оно повышает мастерство... тем самым позволяя грешить разносторонне, изощренно и многообразно.

Полное описание отдельных Способностей см. далее в этой Главе.

Этап четвертый: Выбор Преимуществ

На этом этапе определяются качества, присущие только вампирам. Умениями начинающий персонаж игры превосходит большинство людей, но все же его знания и способности проявляются в тех же сферах, что и у простого человека. Но некоторые свойства проявляются только у неупокоенных.

Дисциплины

Сир научил вашего персонажа пользоваться определенными сверхъестественными силами, известными как Дисциплины; к тому же персонаж, возможно, самостоятельно овладел некоторыми из них. У вас имеется четыре балла, которые нужно распределить между Дисциплинами клана, выбранного вами на первом этапе (см. Главу вторую и "Краткое изложение" выше). Если персонаж – Каитифф, вы можете выбрать любые Дисциплины, разрешенные Рассказчиком. Приобрести внеклановые Дисциплины вы можете только за дополнительные баллы на следующих этапах создания персонажа. Полное описание Дисциплин приведено в Главе шестой.

Дополнения

"Дополнения" – это собирательный термин, охватывающий те аспекты личности персонажа и обстоятельств его существования, которые не подходят под приведенные выше категории. Некоторые Дополнения, как, например, Поколение, - это врожденные мистические свойства. Другие, такие, как Союзники и Контакты, описывают положение персонажа в человеческом обществе, а третьи, например, Владение и Статус, дают представление о его месте среди Каинитов. Подробное описание Дополнений приводится ниже в этой главе. У вас имеется пять баллов (точек), которые вы можете распределить среди выбранных вами Дополнений (Рассказчик может решить, что некоторые Дополнения не соответствуют концепции персонажа и, следовательно, не могут быть вы-

браны). Так, неимущий странник едва ли сможет скопить богатства, поэтому высокое значение Ресурсов у него маловероятно и требует хорошего обоснования.

Игроки могут "сложить" некоторые Дополнения, что позволит персонажам с наибольшей выгодой распорядиться имеющимися у них ресурсами. К Дополнениям, которые можно внести в "общий фонд", относятся Союзники, Контакты, Владение, Стадо, Влияние, Наставник, Ресурсы и Слуги. Подробности см. ниже по тексту.

В зависимости от характера хроники Рассказчик может запретить некоторые Дополнения, а другие сделать весьма желательными или даже обязательными. С учетом тех ролей, которые будут отыгрывать ваши персонажи, он даже может выдать вам дополнительные баллы для распределения между обязательными Дополнениями, чтобы сохранить всё многообразие выбора (такой подход, пожалуй, будет самым удачным: если какой-то элемент является *обязательным,* не требуйте от игроков отказаться от других вариантов в его пользу).

Добродетели

У каждого персонажа имеются три Добродетели, каждое со своим значением: одна из них характеризует его решимость перед лицом опасности, вторая отражает нравственные ориентиры, а третья показывает, как он реагирует на разрушительные порывы. Все вместе эти Добродетели составляют ту моральную и духовную основу, благодаря которой персонаж подавляет вечно живущее в нем искушение погрузиться в бессмысленное буйство или удрать без оглядки; иными словами, избегает этого двойственного искушения, порождаемого таящимся внутри каждого вампира Зверем.

Дорога, по которой идет персонаж, определяет выбор двух Добродетелей. У всех вампиров есть Мужество, проявляемое в разной степени. Остальные два пункта состоят из двух сильно различающихся элементов. Совесть и Убежденность дают персонажу тот нравственный закон, на который он может опереться, но Совесть учитывает распространенные в обществе взгляды, а Убежденность – это глубоко личная и зачастую имеющая мало общего с человеческой система мнений. Самоконтроль и Инстинкт представляют собой прямо противоположные взгляды на Зверя. Самоконтроль учит вампира воздерживаться от погружения в пучину чистых страстей, а Инстинкт позволяет персонажу поддаться страсти, чтобы со временем научиться хотя бы частично управлять ею.

Как и большинство характеристик в игре "Темные Века: Вампиры", Добродетели измеряются по шкале от 1 до 5, где 1 – это минимальная степень владения, а 5 – образец нравственности (в рамках мировоззрения, поддерживаемого Добродетелью, поскольку окружающим такой персонаж может казаться настоящим чудовищем). В начале у персонажа имеется одна точка в Мужестве и по точке в каждой Добродетели, определяемой Дорогой. Вы должны распределить между ними еще семь (7) баллов.

Сумма значений Добродетелей Дороги определяет текущее значение Дороги у персонажа, которое, в свою очередь, показывает, что персонаж считает серьезными и незначительными грехами и какое впечатление он производит на тех, кто чувствует его нравственные установки. См. Главу третью. Начальное значение Силы воли, тех внутренних резервов персонажа, к которым он может обратиться в тяжелые времена, изначально равна значению Мужества. При распределении баллов между Добродетелями не забывайте об этих взаимосвязях, а также о том, что некоторые показатели позже можно будет повысить за счет дополнительных (свободных) баллов.

Этап пятый: Завершающие штрихи

Большая часть работы над созданием персонажа осталась позади. Вы выбрали концепцию и выразили ее на листе персонажа, где показаны обычные и сверхъестественные способности вашего вампира. Скорее всего, некоторые показатели вы хотели бы улучшить; в игре это желание станет для вас стимулом. На этом этапе завершается описание персонажа и определяются некоторые полезные характеристики.

Показатель Дороги

Начальное значение Дороги у персонажа равно сумме значений Добродетелей Дороги, как уже было сказано выше. Значение Дороги изменяется по шкале от 1 до 10, а не от 1 до 5. У персо-

нажа, значение Дороги которого равно 5 (минимально возможное для начинающего персонажа), сильная нехватка самоконтроля и почти полное отсутствие целей в жизни, что для вампира почти всегда предвещает скорую потерю интеллекта и распад личности. Значение Дороги 9 (возможное в том случае, если персонаж почти полностью пренебрег Мужеством) отражает моральную чистоту, сопоставимую со святостью апостолов и мучеников, хотя чистота эта может ужаснуть последователей более человечных религий. Большинство персонажей начинает со значением Дороги в пределах 5-7, что отражает их решимость, но не всепоглощающую страсть к самосовершенствованию. Считается, что к началу игры персонажи уже пережили пару откровений (см далее по тексту), если только у них нет недостатка "Неофит на Дороге".

Сила воли

Эта характеристика также измеряется по шкале от 1 до 10. Сила воли со значением 2-3 счисчитается средней для большинства людей. Для того, чтобы совладать с соблазнами вампиризма, требуется больше решимости, поэтому у многих вампиров эти значения заметно выше. На этом этапе Сила воли изначально равна значению Мужества персонажа. Почти всегда игроки считают разумным потратить на ее повышение хотя бы несколько дополнительных (свободных) баллов. Вампир с Силой воли 3 и ниже едва ли долго протянет.

Запас крови

Максимальное количество крови, имеющееся в распоряжении и теле вашего персонажа, определяется его поколением (см. ниже). Но жизнь в Темном Средневековье такова, что редко когда удается полностью насытиться, к тому же питание не всегда оказывается успешным. Поэтому при создании персонажа единственным показателем, определяемым случайным образом, является текущий запас крови. Бросьте один кубик, добавьте к результату по единице за каждую точку Владения или Стада (в зависимости от того, которое из Дополнений имеет большее значение) до определяемого поколением максимума.

Дополнительные (свободные) баллы

Наконец вы можете заполнить самые удручающие или опасные пробелы в характеристиках своего персонажа и поднять некоторые значения до уровня, который кажется вам наиболее подходящим. У вас имеется 15 дополнительных баллов. Точки в разных характеристиках имеют разную стоимость (см. стоимость точек в "Кратком изложении" выше по тексту).

На предыдущих этапах создания персонажа вы не могли поднять значение Способностей выше трех точек. Три точки означают, что ваш персонаж в совершенстве владеет данным умени-

ем и превосходит по мастерству практически всех, кто проживает с вами в одной местности. Благодаря точкам, приобретенным за дополнительные баллы, ваш персонаж может достичь еще больших высот в данной области, в чем ему помогут даруемые Проклятием сверхъестественные силы. Если вы повышаете значение Способности до четырех или пяти точек, помните: теперь мало кто может сравниться с вашим персонажем в данном умении или навыке. Например, если у персонажа Лидерство равно пяти, то он, скорее всего, способен воодушевлять массы лучше любого короля, кардинала или любого другого предводителя народа. Правила позволяют вам поступить подобным образом, но как следует подумайте, прежде чем наделять персонажа настолько высокими характеристиками.

Отблески нежизни

Вы уже начали этот процесс, когда придумали концепцию. Поэтапное распределение баллов почти всегда изменяет концепцию, иногда – очень заметно. Теперь пришло время подвести итоги.

Помните, что шкалы значений, используемые в игре "Темные Века: Вампиры", оставляют определенную свободу маневра, которая реализуется в отыгрыше. Для примера возьмем трех персонажей, у каждого из которых Интеллект и Теология равны 2 (двум).

Андерс – скандинав, выросший в одной из христианских общин южной Норвегии, и до Объятия он был миссионером, проповедующим среди оставшихся на севере языческих селений. Его едва ли можно назвать образованным, да и соображает он не слишком быстро, зато отличается завидным упорством. Он со всем тщанием изучает скандинавские верования в той их части, где можно найти намеки на грядущее торжество христианства.

Баттиста – сицилийская монахиня со склонностью к религиозной поэзии и написанию гимнов. Она считает вампиризм ниспосланным ей испытанием, которое рано или поздно подойдет к концу. Многие события проходят мимо ее внимания, при этом она весьма искусна во всем, что касается каламбуров и загадок.

Консепсьон – благородная дама из Арагорна, связанная отдаленными родственными узами с королевской семьей, из которой происходит Ласомбра Люсита, дитя Монкады. Она терпеть не может отвлеченных рассуждений и не щадит себя, управляя семейными владениями в то время, когда мужчины сражаются в битвах Реконкисты. Вампиризм для нее – скорее досадная помеха, чем важная составляющая личности. Она немало узнала об исламе и мусульманских традициях, что помогает ей при общении с пленниками и теми, кто со временем может обратиться в христианство.

Все три игрока будут использовать одну и ту же пару Атрибут + Способность по-разному, чтобы отразить разницу в положении и окружении персонажа. У каждого персонажа будет свой набор действий, которые, по решению Рассказчика, могут быть выполнены автоматически, вообще выходить за пределы опыта персонажа или же выполняться с повышенной или пониженной сложностью.

Числовые значения, как вы уже поняли, - это еще не история. Подумайте, что именно эти цифры значат для вашего персонажа. Когда он прибегает к тому или иному умению, что видят окружающие – полную уверенность, спокойное мастерство, что-то еще? Если персонаж физически слаб, проявляется ли эта слабость в физическом изъяне, вялости, нездоровой худобе?

Для каждого часто используемого Атрибута и Способности задайте себе вопрос: "Как это влияет на мир вокруг персонажа?" Да, не все умения заметны, если ими не пользоваться… но скрытность тоже нуждается в отыгрыше. Если способности вашего персонажа значительно превышают средний уровень, принятый в его окружении, люди, скорее всего, *что-то* заметят, тем самым добавив игре увлекательности. Персонаж должен быть живым и интересным, поскольку игроку придется провести в его обществе немало времени.

Аналогичным образом рассмотрите Добродетели, Дополнения и прочие характеристики. В Главе третьей показано, как выбор персонажем определенной Дороги влияет на его восприятие окружающими, но и здесь у вас остается простор для импровизаций и собственных задумок. Почтение, которое люди испытывают к сострадательному целителю, отличается от почтения, питаемого к фанатичному крестоносцу. Два представителя одной и той же котерии будут по-разному

общаться с одним и тем же жителем города: для одного из них комендант будет союзником, старым другом, которого вампир оберегает от мрачных проявлений своего проклятия, для второго же – контактом, полезным орудием, от которого при малейшем неудобстве можно избавиться.

По возможности постарайтесь выразить концепцию персонажа словами; цифры скорее будут подтверждением слов, чем единственной вашей опорой. Фраза "Сэр Джайлс – мужчина средних лет с вечной ухмылкой на лице, чья способность убеждать порою внушает беспокойство" почти наверняка окажется более информативной и уж точно доставит больше удовольствия, чем простое перечисление "У сэра Джайлса Внешность равна 2, Манипулирование 4, а Присутствие – 3".

Введение

Самый последний из "завершающих штрихов" – это введение персонажа в игру, короткая сессия, во время которой Рассказчик проводит вас через ключевые события вашей не-жизни. Введение не предполагает большого числа бросков или каких-нибудь серьезных опасностей, при желании его можно свести к серии вопросов. Вместе с тем, введение обеспечивает контекст, помогающий персонажу раскрыться. Вы можете отыграть встречу с наставником или контактами, изучение Теологии до значения 4, знакомство с другими персонажами и прочие важные моменты биографии. Рассказчик сам решает, как проводить введение. См. также Главу восьмую для получения дальнейшей информации.

Сумеречные образы: с чего начать

Все вампиры – личности, как и все живые люди. Они – порождение своего времени, и некоторые сочетания опыта и личных качеств встречаются чаще, чем другие. Ниже приводятся примеры самых распространенных типажей средневековых вампиров. Каждый из них содержит краткую историю, подходящую такому типу личности, а также рекомендации по выбору характеристик. Подробная разработка образа остается за вами, вы можете как воспользоваться нашими идеями, так и отказаться от них. Примеры должны помогать вам, а не ограничивать вашу фантазию.

Крестоносец

При жизни вы откликнулись на призыв взять крест и вслед за своим вождем вступить в битву с язычниками, будь то в Иберии, Святой Земле или на Балтийском побережье. Ваши поступки можно было бы назвать ужасными, если бы они не совершались во имя благого дела. Со временем ваше мужество и преданность привлекли внимание одного из потомков Каина, который дал вам возможность продолжить ваше занятие с опорой на сверхъестественные силы. Иногда вы думаете, не повредило ли это вашей душе, но до сих пор полученный результат вас вполне устраивает.

Рекомендуемые кланы: Бруха, Ласомбра, Тореадор, Вентру.
Рекомендуемые Дороги: Королей, Небес, Человечности.
Распределение Атрибутов: Физические, Ментальные, Социальные.
Распределение Способностей: Таланты, Навыки, Познания.
Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Контакты, Влияние.

Дьявол во плоти

Окружающим вы кажетесь тем же человеком, каким были при жизни, хотя и принявшим Проклятие Каина. Вам известна мрачная истина, которую большинство вампиров не желают знать: человек, которым вы когда-то были, умер, и душа его обречена вечные муки в аду. Вы помните того человека, но вы больше не он. Вы – один из воинов адских легионов, пришедший в этот мир, чтобы приблизить Апокалипсис. Та битва, что идет внутри вас, не более чем результат неведения или контузии, и постепенно, по мере выполнения вами своей миссии, она затихнет. Вам нет прощения, и только победа Сатаны в последней войне может принести вам освобождение.

Рекомендуемые кланы: Каппадокийцы, Малкавиан, Равнос, Цимисхи.

Рекомендуемые Дороги: Зверя, Греха.
Распределение Атрибутов: Социальные, Физические, Ментальные.
Распределение Способностей: Навыки, Познания, Таланты.
Рекомендуемые Дополнения: Стадо, Влияние, Ресурсы.

Беглый преступник

Жизнь всегда была для вас тяжкой ношей. Добывать пропитание в поте лица своего - проповедники говорят, что таково проклятие, наложенное на Адама. Если ваш опыт хоть чего-то стоит, то Адам был жутким грешником. В конце концов вы просто не смогли жить по чужим правилам. Вы совершили какое-то преступление – кражу, изнасилование или убийство, - а затем бежали. Где-то на своем пути вы встретили душу, проклятую еще более тяжко, чем вы сами. Он сделал вас одним из Проклятых. Но когда он попытался использовать вас как орудие, вы нарушили и его законы. Теперь вы существуете под чужим именем, которое не так давно взяли, и надеетесь, что ни живые, ни неживые выходцы из вашего прошлого не побеспокоят вас.

Рекомендуемые кланы: Бруха, Последователи Сета, Гангрел, Равнос.
Рекомендуемые Дороги: Зверя, Человечности, Греха.
Распределение Атрибутов: Физические, Социальные, Ментальные.
Распределение Способностей: Таланты, Навыки, Познания.
Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Контакты, Владение.

Могильщик

Люди умирают. Таков основной закон жизни. Вы всегда были немного одержимы смертью, которая порождала в вас одновременно ужас и восторг. Ребенком вы научились готовить тела к погребению, освоили символику правильной могильной плиты и прочие тонкости, без которых не обойтись при похоронах. Когда вы выросли, то стали тем человеком, к которому все остальные обращаются в час нужды: человеком, который может прочесть правильные молитвы, облегчающие неизбежный уход, и проводить покойного в последний путь с подобающим достоинством и почетом. Когда в вашей местности разразилась война или эпидемия, вы были наготове. Когда же вы остались единственным выжившим из всей семьи или деревни, вы решили, что Господь подает вам знак, и пустились в странствия, всюду оказывая людям последние услуги. Так вы и странствуете с тех пор, хотя благодаря таинственному спутнику, присоединившемуся к вам в дороге, теперь вы смотрите на смерть несколько под другим углом. У вас есть время, чтобы все понять и выучить.

Рекомендуемые кланы: Ассамиты, Последователи Сета, Каппадокийцы, Гангрел, Малкавиан.

Рекомендуемые Дороги: Небес, Человечности.
Распределение Атрибутов: Ментальные, Физические, Социальные.
Распределение Способностей: Таланты, Познания, Навыки.
Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Наставник, Ресурсы.

Еретик

Нет системы, которая не ошибалась бы, и чем чаще эта система заявляет о своей святости, тем больше будут ее ошибки. Власть предержащие в своей привычной мудрости заблуждаются, и заблуждение их велико. Вы возложили на себя обязанность по восстановлению утраченной правды. Власти зовут вас еретиком, и вы не собираетесь с ними спорить, поскольку служите Божьей истине, а не их удобству. Тот огонь, который горел в вас при жизни, согрел сердце одного из потомков Каина и вернул вашего сира из пучин самоубийственного отчаяния к новым радостям долгого существования. В ответ Каинит даровал вам Объятие. Вы используете обретенные умения для проповеди истины и с их помощью намного успешней поражаете рабов заблуждения. Пусть они созывают крестоносцев и издают указы, вы будете проповедовать, стоя в пыли, в которую обратятся их кости.

Рекомендуемые кланы: Ассамиты, Бруха, Каппадокийцы, Гангрел, Малкавиан, Равнос, Тореадор.

Рекомендуемые Дороги: Небес, Королей.
Распределение Атрибутов: Социальные, Ментальные, Физические.

Распределение Способностей: Познания, Таланты, Навыки.
Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Стадо, Слуги.

Ночная госпожа

Вам дали воспитание, подобающее благородной даме, а значит, вы – не просто украшение общества. Вы освоили полезные ремесла и рукоделия, а также все те навыки, без которых не обойтись при управлении владениями, если вдруг ваш муж и повелитель отправится на войну или в поход. Как и подавляющему большинству знатных людей, вам не позволено было стать милой, но бесполезной вещичкой, очаровательной в своей хрупкости. Такая возможность была только у самых богатых, а земли вашей семьи, хотя и приносили немалый доход, требовали больших вложений. Поэтому вы были полезным членом хозяйства, пусть и не всегда оцененным по достоинству. Вампиризм почти ничего не изменил. В чем-то он даже помог вам, ведь теперь вы могли лучше управляться с делами поместья, не чувствуя усталости и не страдая от жары и холода. Ночной образ жизни вы объясняете обетом, проклятием или какой-нибудь загадочной болезнью и продолжаете вести хозяйство.

Рекомендуемые кланы: Бруха, Ласомбра, Тореадор, Цимисхи, Вентру.
Рекомендуемые Дороги: Небес, Человечности, Королей.
Распределение Атрибутов: Социальные, Физические, Ментальные.
Распределение Способностей: Навыки, Таланты, Познания.
Рекомендуемые Дополнения: Владение, Стадо, Влияние, Ресурсы, Слуги.

Маг

Вас всегда влекли загадки, но человеческие чувства и человеческий разум не давали продвинуться слишком далеко. Вы еще были молоды (по крайней мере, так вам кажется теперь), когда стали учеником у таинственного незнакомца, который сказал вашим родителям, что сумеет найти вашему любопытству лучшее применение, чем они в своей деревушке. За выполнением скучных заданий, которых требовала настоящая работа вашего хозяина, вы провели больше времени, чем длится обычная человеческая жизнь; вы собирали образцы и избавлялись от останков, в то время как он с помощью магии открывал тайны мироздания. Наконец он решил, что вы достойны Становления и обратил вас, чтобы приступить к настоящему обучению. Теперь вы в основном работаете самостоятельно, время от времени помогая ему в некоторых опытах, и скоро наступит время, когда вы сами сможете взять учеников.

Рекомендуемые кланы: Ассамиты, Последователи Сета, Равнос, Тремеры, Цимисхи.
Рекомендуемые Дороги: Королей, Человечности, Греха.
Распределение Атрибутов: Ментальные, Физические, Социальные.
Распределение Способностей: Познания, Навыки, Таланты.
Рекомендуемые Дополнения: Владение, Наставник, Ресурсы, Статус.

Кающийся грешник

Власть развращает, как развращает и сама жизнь. Некогда вы наслаждались богатством и высоким положением, заставляя людей подчиняться своим приказам и благоденствуя за счет их труда. Все изменилось, когда на вашем пути встретилась загадочная странница. Поначалу ее слова казались привычными: грядет страшный суд, покайся, все та же старая история. Но она показала вам нечто необычное, заставила столкнуться с последствиями ваших действий, пережить те чувства и мысли, которые порождали в людях ваши приказы. Когда же вы сломались под грузом вины и возжелали искупления, она забрала вас из жизни. Теперь вы странствуете, как и она, исправляя собственные ошибки и возбуждая сходные переживания в сердцах других людей.

Рекомендуемые кланы: Ласомбра, Малкавиан, Носферату, Вентру.
Рекомендуемые Дороги: Небес, Человечности.
Распределение Атрибутов: Социальные, Ментальные, Физические.
Распределение Способностей: Навыки, Познания, Таланты.
Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Контакты, Стадо, Влияние, Наставник.

Кукловод

Вам говорили, что Господь поставил сильных управлять слабыми. Возможно, при жизни вы считали себя сильным (и даже были им), но с равной вероятностью вы могли быть слабым человеком, изгоем или мелкой сошкой. Теперь это осталось позади. Кем бы вы ни были, ваше честолюбие привлекло внимание вампира, который стал вашим сиром и показал, что такое власть на самом деле. Вы могли править открыто, от собственного имени, но это вызвало бы некоторые затруднения. Намного проще оказалось выбрать подходящий момент и отдать приказ тем, кого люди считают настоящими правителями. Ваша власть растет, и рано или поздно весь мир будет принадлежать вам и вашим сородичам.

Рекомендуемые кланы: Ассамиты, Каппадокийцы, Ласомбра, Малкавиан, Тремеры, Вентру.

Рекомендуемые Дороги: Королей, Человечности, Греха.

Распределение Атрибутов: Социальные, Ментальные, Физические.

Распределение Способностей: Навыки, Познания, Таланты.

Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Контакты, Влияние, Слуги, Ресурсы.

Лицемерный монах (монахиня)

Послушать вас, так монастырская жизнь была отличной идеей. Несколько показных приступов благочестия – и легковерные толпы приносят пожертвования, кормят вас и завещают вам свои имения. Разве не чудесно? Вот только неожиданно для себя вы обнаружили, что вы – далеко не самый умелый манипулятор на свете. Окружающие вас тени внезапно ожили, явив существо, превосходящее вас как по годам, так и по уму. Сир выбрал вас потому, что вы напомнили ему о давно прошедшей юности. Теперь вы учитесь использовать новые силы для выполнения все той же задачи, иными словами – для выживания. В войне между собой и миром вы поставите на себя. Пока что вы побеждаете, при этом ни в чем себе не отказывая.

Рекомендуемые кланы: Последователи Сета, Ласомбра, Малкавиан, Носферату, Равнос, Тореадор.

Рекомендуемые Дороги: Человечности, Греха.

Распределение Атрибутов: Социальные, Ментальные, Физические.

Распределение Способностей: Навыки, Познания, Таланты.

Рекомендуемые Дополнения: Контакты, Владение, Стадо, Влияние, Наставник, Ресурсы.

Добродетельный монах (монахиня)

Ребенком вы услышали голос Божий, призывающий вас к святой жизни, – быть может, в самом деле услышали, когда вам явилось видение, незримое для окружающих. Всю ту мирскую славу, которой вы могли бы достичь, вы оставили ради благочестивых трудов монастырской жизни. Вы не глупы и быстро поняли, что другие люди принимают обеты по куда менее достойным причинам, но пусть это останется между ними и Владыкой всего живого. Вам и так требовалось немало сил, чтобы сохранить чистоту, поэтому к чужим слабостям вы относились с сочувствием. Затем появился искуситель, который предложил вам ужасный выбор: возможность помогать людям до конца дней (и ночей) в обмен на душу. И сейчас бывает так, что вы лежите без сна, ощущая проникшее в вас проклятие и раздумывая, правильно ли вы поступили или же поддались гордыне, этому древнейшему из грехов, принявшему новое обличье. И только усердные труды в садах мирских забот могут снова принести вам покой.

Рекомендуемые кланы: Бруха, Ласомбра, Малкавиан, Носферату, Тореадор, Цимисхи, Вентру.

Рекомендуемые Дороги: Небес, Человечности.

Распределение Атрибутов: Ментальные, Социальные, Физические.

Распределение Способностей: Навыки, Познания, Таланты.

Рекомендуемые Дополнения: Союзники, Контакты, Владение, Стадо, Влияние.

Пример создания персонажа

Эндрю сказал своим друзьям, что у него есть отличная идея для хроники по "Темным Векам". Он немало читал об истории рыцарства и теперь хотел бы поработать с представлениями о

том, как сочетаются набожность и светские обязанности. Он попросил будущих игроков включить в концепцию персонажа сильную религиозную составляющую. Это предложение пришлось по вкусу Элизабет, которой нравятся персонажи с концепцией "стоик". Она обдумала рекомендации Эндрю, и в результате возник образ молодого вампира, который, ведя наполненное скорбью существование, продолжает бороться с грозящей ему судьбой. Эндрю одобрил ее идею, и Элизабет перешла к обдумыванию деталей.

С разрешения Эндрю Элизабет создала персонажа, сиром которого был вампир из книг по "Темным Векам". Ее внимание привлек Григорий Чудотворец, Равнос, появляющийся в "Константинополе в ночи". Она знала, что Григорий бежал из города, сожженного во время Четвертого крестового похода, и решила, что ее персонаж будет тем молодым надежным спутником, которого Равнос выбрал себе в помощники во время побега. Она также решила, что будет отыгрывать женского персонажа, чтобы можно было рассмотреть не только религиозные стороны жизни, но и те возможности и ограничения, которые существовали в средние века для женщин. Просмотрев списки имен византийских женщин, она остановилась на имени "Зоя", после чего начала обдумывать характеристики. В качестве Натуры и Маски она выбрала, соответственно, Кающегося грешника и Стоика. Зоя выжила при пожаре Константинополя и перенесла немало испытаний, но ее помыслы сосредоточены на ее собственной душе.

Элизабет понравился пример персонажа-"Мага" (см. выше) – ее привлекает сама идея персонажа, чей ум и смекалка направлены на тайны окружающего мира. Согласно примеру, она сделала Ментальные Атрибуты первичными, Физические – вторичными, а Социальные – третьестепенными. Обдумав распределение баллов, Элизабет остановилась на Силе 2, Ловкости 4, Выносливость 2; Обаянии 2, Манипулировании 2, Внешности 2; Восприятии 4, Интеллекте 3 и Сообразительности 3. Зоя очень расторопна и наблюдательна. Именно это сочетание качеств и привлекло внимание Григория к его будущему отпрыску. Большинство физических и социальных качеств у Зои на среднем уровне, при этом она умнее и сообразительней многих людей.

Элизабет решила, что предлагаемые в примере Дороги не подходят к ее концепции, и в итоге остановилась на Дороге Небес. При жизни Зоя не отличаалсь большим религиозным рвением, но ее глубоко потрясли те ужасные события, которые сопровождали разграбление Константинополя, и позже, когда ее сир погиб в огнях Альбигойского крестового похода, только фанатичная набожность удержали Зою от погружения в самоубийственное отчаяние. Еще через некоторое время она начала странствовать вместе с малкавианским пророком Анатолем, чей пыл питал и поддерживал ее собственную веру. Зоя хочет достичь небес, и ничто не помешает ей в достижении этой цели.

В своем воображении Элизабет уже вполне ясно видела Зою. Согласно примеру "Мага", Элизабет сделала Познания первичными, Навыки вторичными, а Таланты – третьестепенными. После нескольких неудачных попыток она распределила баллы так: Бдительность 2, Атлетизм 1, Мошенничество 1, Хитрость 1; Стрельба из лука 1, Ремесло 2, Этикет 1, Фехтование 1, Исполнение 1, Верховая езда 1, Маскировка 1, Выживание 1; Академические знания 1, Народная мудрость 2, Расследование 2, Лингвистика 2, Медицина 2, Оккультизм 3. Она также поняла, что некоторые пробелы между тем, что она может приобрести за имеющиеся баллы, и собственным представлением о возможностях Зои придется заполнять за счет дополнительных баллов.

Будучи членом клана Равнос, Зоя начала свое вампирское существование с естественной склонностью к Анимализму, Химерии и Стойкости. Элизабет представляла Зою городским вампиром, поэтому решила пока повременить с Анимализмом. Она потратила три точки на Химерию и одну – на Стойкость. Это сделало Зою умелым мастером иллюзий и придало ей необычную выносливость.

По умолчанию персонажи "Темных Веков" принадлежат к 12-му поколению. Элизабет пришлось потратить два балла на Дополнение Поколение, поскольку Григорий, как известно, был 9-го поколения, а Зоя, соответственно, должна быть 10-го. Два балла Элизабет потратила на Дополнение Наставник, тем самым отразив непостоянное, но полезное присутствие Анатоля, ставшего для Зои советчиком и учителем. Последний балл ушел в Дополнение Ресурсы, показав, насколько ловко Зоя собирает ценные вещи во время своих странствий.

Добродетелями Дороги Небес являются Совесть и Самоконтроль, изначально значение каждой из них у Зои равно единице, как и значение Мужества. Теперь Элизабет нужно как следует подумать над сильными и слабыми моральными качествами Зои. Она остановилась на Совести 3, Самоконтроле 3 и Мужестве 4. Зоя достаточно уверенно следует своим нравственным принципам и контролирует Зверя, но сохранять хладнокровие перед лицом опасности у нее получается лучше. Ее мужество окрепло из-за постоянных потрясений в молодые годы и необходимо Зое для выживания. Начальное значение Дороги у Зои равно 6 (сумма значений Совести и Самоконтроля). Это значение можно назвать средним для не так давно обращенного вампира, и оно оставляет немалый простор как для дальнейшего духовного совершенствования, так и для падения во тьму, в зависимости от того, как будут разворачиваться события. Начальное значение Силы воли у Зои равно 4 (по значению Мужества), постоянный запас крови – 13 (благодаря довольно низкому Поколению).

Наконец, пришло время распределить дополнительные (свободные) баллы. Элизабет начала с того, что три балла выделила на Силу воли, подняв ее до 7. Зое понадобятся все силы для того, чтобы выжить в беспокойном мире. Оставшиеся 12 баллов были потрачены на повышение различных Способностей: Атлетизма, Мошенничества, Хитрости, Маскировки и Выживания до 2 - и приобретение новой Способности Уклонения (со значением 1). Элизабет поняла, что любые полученные баллы опыта она тоже потратит на улучшение Способностей Зои.

Натура и Маска

Натура и маска, эти две составляющие Архетипа, указывают на те стороны личности персонажа, которые лежат в основе всех его склонностей и знаний и не описываются ими. Натура – это "фундамент" персонажа. Что останется после того, как все будет разрушено и проиграно? Что позволяет персонажу устоять перед лицом невзгод? Ответ один – его Натура. Маска же – это воплощение тех личных качеств, которые персонаж демонстрирует миру. Иногда она полностью совпадает с Натурой, и тогда персонаж на самом деле такой, каким кажется людям. В других случаях Маска сильно отличается от Натуры, будь то из-за намеренного обмана, самоотрицания со стороны персонажа или же того нагромождения выдумок и полуправды, которое со временем становится привычным для многих людей и почти всех вампиров.

Помните, что Натура и Маска – это обобщения, ключевые моменты, а не высокие каменные стены, отсекающие большинство возможностей. Не все концепции персонажей вписываются в перечисленные здесь Атрибуты. Рассказчик и игрок могут сообща найти то решение, которое полностью подойдет персонажу. Если оно совпадает с названием и кратким описанием – отлично. Если не совпадает – тоже хорошо. Значение имеет лишь четкое определение действий, способствующих самореализации персонажа и позволяющих восстановить Силу воли, а не подгонка идеи под имеющееся словесное описание. Если игрок говорит "Похоже, к моей концепции тут ничего не подходит", то Рассказчик должен ответить: "Тогда давай изменим один из имеющихся Архетипов или придумаем новый", а не "Тогда ты не будешь отыгрывать эту концепцию".

Внутренняя природа персонажа имеет большое значение для игры, и не только в вопросах отыгрыша. Сила воли характеризует умственные, физические и духовные силы, приберегаемые для тех случаев, когда от персонажа требуются усилия большие, чем обычно. Рано или поздно персонажи вынуждены обращаться к этим резервам, истощая их. Значимые достижения, соответствующие Натуре персонажа, позволяют восстановить утраченную Силу воли. Подробности см. ниже. Коротко говоря, когда персонаж совершает поступок, к которому его подталкивает Натура, игрок может выполнить бросок, чтобы узнать, сколько расходуемых точек появилось в запасе Силы воли персонажа.

Диктатор (Autocrat)

Век расшатался, и вы рождены – или обращены – для того, чтобы восстановить его. Стоит вам взять на себя ответственность и привнести порядок в хаос – и вы расцветаете. Возможно, при жизни вы были великим вождем – или же лишенным всякой власти человеком из толпы, который теперь выступает в роли, невозможной для него при жизни. Вы доверяете собственным суждениям. А почему нет? Опыт подсказывает вам, что вы наделены особой проницательностью во всем, что касается мирских невзгод и путей избавления от них.

Сила воли восстанавливается, если под вашим руководством группа добилась значимых результатов.

Варвар (Barbarian)

Цивилизация – это ловушка, которую умные расставили для слабых, но в которую сами же и угодили. Действительно разумные, смелые, сильные люди понимают, что малоподвижное существование приближает вас к могиле и что значение имеют лишь личные достижения. Вы уважаете только действия. Хвастаться и строить планы может каждый, но слова рано или поздно будут забыты. Останутся поступки, изменившие мир.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается победить в "цивилизованном" соревновании за счет варварских добродетелей.

Опекун (Caregiver)

Вы – воистину сторож брату своему. Не важно, считаете ли вы такое поведение согласием с волей Божьей, долгом перед предками и духами или повинностью каждого здравомыслящего че-

ловека, но вам известно, что основная ваша обязанность – заботиться о нуждах других людей. Не все оценивают ваши усилия по достоинству, о чем недвусмысленно свидетельствует имеющийся у вас печальный опыт, но неприятие и неблагодарность не дают вам права отказаться от выполнения своего долга. Вам не будет покоя до тех пор, пока на мир не снизойдет благодать, а это время наступит нескоро.

Сила воли восстанавливается, когда вы прилагаете значительное усилие для помощи другим, не надеясь на ответные благодеяния (это не мученичество, но поведение, предполагающее иную мотивацию, кроме личной выгоды).

Сибарит (Celebrant)

Наслаждение – вот то единственное, к чему стоит стремиться в жизни (или после смерти). Вас постоянно тянет испытать некое непревзойденное удовольствие. В зависимости от вашей личности, это может быть молитвенный экстаз, жестокая лихорадка битвы, легчайшие прикосновения тонкой ткани… почти все способно подарить чувственную радость. Что бы это ни было, вы сделаете все необходимое для того, чтобы защитить источник удовольствия и насладиться им. Возможно, вы охотно делитесь своей радостью с окружающими – или же приберегаете ее только для себя.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается испытать новое наслаждение в рамках излюбленного вида удовольствий (воспользоваться незнакомым оружием в бою, вознести молитвы в соответствии с новым чином богослужения или по новому сборнику песнопений, облачиться в ткань, которую вам раньше не доводилось носить), когда другой персонаж под вашим влиянием учится достойно ценить радости, получаемые от данного удовольствия, а также когда вы вновь переживаете сильнейшее наслаждение из ранее испытанных.

Защитник (Defender)

Все в этом мире, что достойно хоть какого-то внимания, сражается за выживание перед лицом врага. Это не обязательно будет приверженность традиции. Вы можете защищать некое уязвимое нововведение или надежду на прогресс в будущем. Ваши обязанности могут быть связаны как с воинским искусством, так и с другими видами деятельности; этот Архетип одинаково подходит как целителям и священникам, так и воинам. Вы реализуете себя, защищая то дело, которому отдали свою преданность.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается защитить избранный объект от внешней угрозы.

Щеголь (Gallant)

Плевать на цели и сопутствующие обстоятельства, значение имеет только то, как вы выглядите. Самая важная вещь в мире – это стиль во всех его проявлениях: правильная внешность, правильные наряды, правильные речи и действия. Вы стремитесь стать тем джентльменом или дамой, чье щегольство служит примером для окружающих людей. Романтика и красноречие – вот ваши путеводные вехи; болезни, подавленность и искреннее самопожертвование – ваши худшие враги.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается решить сложную задачу с отменным вкусом и изяществом.

Шут (Jester)

Что, кроме смеха, позволит выжить в этой юдоли скорби? Что делать в мире, населенном наделенными властью глупцами, кроме как насмехаться над ними? Вы – тот, кто видит мир таким, каков он есть на самом деле (покрывало, сотканное из глупости и обмана), и кто тонкими шутками просвещает остальных людей. Они могут считать вас фигляром и комедиантом, но ваши идеи исподволь проникают за окружающие их разум стены и обосновываются там, чтобы в конце концов можно было сбросить ярмо глупых, злобных, неумелых правителей. Там, где есть здоровый смех и открытое презрение, нет места тирании. Пусть так называемые властители ходят с оглядкой, потому что вы наносите удар по страху, поддерживающему их.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается подбодрить несчастных или выставить на посмешище тирана и обидчика.

Судья (Judge)

Больше всего мир нуждается в справедливости. Кто-то должен взвешивать противоречивые нужды и желания и приводить их в равновесие, вознаграждая и наказывая людей за их поступки. Этот кто-то – вы. Не важно, занимаете вы официальную должность или нет, вы – один из современных последователей Иисуса. Вооружившись правильными принципами и призвав на помощь осторожную рассудительность, вы боретесь с окружающим вас беспорядком. Ваша задача – разрешить конфликт и восстановить справедливость. Людям не обязательно понимать и ценить ваши поступки, вам вполне хватит их послушания.

Силы воли восстанавливается, когда вам удается разрешить давний спор или убедить враждующие группировки вынести дело на ваш суд.

Педагог (Pedagogue)

"Но я не знал", - говорят грешники и преступники. Так они защищают себя, но их слова не лишены смысла. Разве может вести себя правильно тот, кого этому не учили? Ветхий Адам во всех нас не дает нам обратиться к божественному знанию, принадлежащему нам по праву рождения. Мы не получаем откровений, и потому должны погрузиться в учение. Кто-то должен обучать людей законам мира, и этот кто-то – вы. Исправление ошибок и победа над невежеством стали для вас величайшей радостью, и не важно, как окружающие оценивают ваши усилия.

Сила воли восстанавливается, когда вы видите, как благодаря полученному знанию кто-то успешно противостоит большим опасностям, или когда вам удается сделать обязательным некий фрагмент наставлений, тем самым устранив грозящее бедой невежество.

Кающийся грешник (Penitent)

В начале был грех, а в конце будет суд. Пока же есть ваша вина и вина мира, настолько тяжкая, что ее нужно признать и постараться искупить. Все ваше существование отдано попыткам обрести прощение, которое никому из вампиров не дается легко и, быть может, вовсе недоступно для потомков Каина. Вы делаете все возможное для того, чтобы подавить темные желания или хотя бы перенаправить их в более полезное, благое русло.

Сила воли восстанавливается, когда вы жертвуете чем-то во искупление недавнего проступка по вашей иерархии грехов. Чем тяжелее был грех, тем более полной должна стать жертва.

Мятежник (Rebel)

Священники говорят о Сатане, короли – о Жакерии. Подразумевают они одно и тоже: никто не смеет бросать вызов существующему порядку. Вы же уверены, что *все* должны противостоять ему, поскольку существующий порядок прогнил до самой сердцевины. Власть – ваш враг, и вы пойдете на что угодно, чтобы сокрушать ее. Вы можете быть порывистым или расчетливым, терпеливым или опрометчивым, но вы знаете своих врагов. Наступит время – и они тоже узнают вас и испытают страх.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается причинить значимый вред презираемому вами порядку.

Стоик (Survivor)

Быть может, Судный День наступит уже завтра – или же через тысячу лет (Или еще позже? Кто знает, как долго Господь будет терпеть это скопление грешной плоти на грязной земле?). Ваша цель проста: быть здесь в то время, когда придет конец всему. Вы пойдете на что угодно, чтобы дожить до последнего дня. Предательства и заключение союзов, лицемерие и набожность – для вас это лишь удобные орудия. Вы неравнодушны к окружающему миру, и если найдутся спутники, готовые сопровождать вас в этом долгом путешествии, тем лучше. Но им не удастся остановить вас, возникни у них такое желание.

Сила воли восстанавливается, когда вам удается уцелеть в опасной ситуации благодаря настойчивости и силе воли, а также когда ваше руководство позволяет окружающим избавиться от угрозы, которая иначе уничтожила бы их.

Атрибуты

Атрибутами называются свойства, которыми в той или иной степени обладает каждый человек. Если значение какого-либо Атрибута равно нулю, то человек или мертв, или стал жертвой сильнейшего проклятия, как члены клана Носферату, которые не имеют точек во Внешности. Каждый Атрибут оценивается по шкале от 1 до 5. Одна точка соответствует минимальному человеческому потенциалу. Значение 2 является средним для людей в целом, три точки отображают способности выше среднего. Четыре точки означают, что по степени владения данным качеством персонаж превосходит почти всех в своем регионе, а персонаж с пятью точками – почти всех на земном шаре (ну, или почти всех персонажей, появляющихся в вашей хронике).

С возрастом значения Атрибутов у вампиров возрастают до максимально возможного для человека уровня. Вампиры относительно низких поколений (см. ниже) могут развить поистине сверхъестественные способности.

Физические Атрибуты

Физические Атрибуты отображают возможности тела, т. е. силу, скорость, координацию, выносливость и пр. "Сжигая кровь" (см. ниже), вампир может временно увеличить свои Физические Атрибуты.

Сила

Этот Атрибут определяет естественную мышечную силу персонажа, т. е. поднимаемый им вес и силу удара. Сила учитывается при формировании запаса кубиков для бросков на большинство боевых маневров, а также на прыжки, толчки и пр.

*** Плохо**: Вы можете поднять 18,14 кг.

**** Средне**: Вы можете поднять примерно 45,36 кг.

***** Хорошо**: Вы можете поднять 113,4 кг.

****** Исключительно**: Вы можете поднять 181,44 кг.

******* Великолепно**: Вы можете поднять 294,84 кг; вы без труда ломаете кости тем, кто стоит у вас на пути (и запугиваете иным образом).

Ловкость

Ловкость охватывает те физические свойства, которые не зависят от силы, например, скорость, подвижность, координацию и пр. Способность попасть в цель и умение грациозно двигаться зависят от Ловкости.

*** Плохо**: Вы всегда неловки и часто бываете неуклюжим.

**** Средне**: Досадные происшествия в вашей жизни случаются не слишком часто.

***** Хорошо**: Вы двигаетесь с заметным изяществом и можете без труда справиться с атлетическими упражнениями, взывавшими у вас интерес.

****** Исключительно:** Возможно, вы – профессиональный акробат; ваши рефлексы позволяют вам стать превосходным воином.

******* Великолепно:** Вы обладаете грацией полубога.

Выносливость

Выносливость характеризует здоровье, сопротивляемость и стойкость. Персонажи с высокой Выносливостью могут получить больше повреждений, как в битве, так и в других обстоятельствах, и быстрее восстанавливаются после получения травм.

*** Плохо**: Ваше существование – это бесконечная череда мелких (и крупных) неприятностей. При жизни вы легко получали травмы и с трудом залечивали их.

**** Средне**: У вас среднее здоровье.

***** Хорошо:** При жизни вы редко подхватывали болезни, от которых страдали окружающие. В посмертии вы переносите повреждения лучше многих вампиров.

****** Исключительно:** Вы противостоите трудностям, перед которыми отступают все прочие.

******* Великолепно:** Возможно, до Падения Адам и Ева обладали такой же жизнестойкостью.

Социальные Атрибуты

Социальные Атрибуты показывают, насколько хорошо персонаж умеет взаимодействовать с другими существами в разных ситуациях. Они описывают внешность, персонажа, его обаяние, владение социальными навыками и пр. Социальные Атрибуты учитываются в тех случаях, когда надо произвести хорошее первое впечатление, испугать или убедить других персонажей, понять, что происходит в общине.

Обаяние

Обаяние – это загадочное свойство, позволяющее персонажу впечатлять других людей и покорять их силой своей личности. Обаяние вступает в игру тогда, когда нужно завоевать чьенибудь доверие и симпатию или убедить оппонентов в правильности своих взглядов и целей.

*** Плохо:** Даже в лучшие свои моменты вы часто допускаете мелкие бестактности.

**** Средне**: Вы редко наносите непреднамеренную обиду и занимаете вполне приемлемое положение в обществе своих сверстников и соседей.

***** Хорошо:** Люди доверяют вам и получают удовольствие от вашего общества, не всегда понимая, что во многом подражают вашим манерам и облику.

**** **Исключительно**: Вы естественным образом возглавляете ту компанию, в которой находитесь.

***** **Великолепно**: Вам доверяют, как святому.

Манипулирование

Манипулирование – это способность выразить свои мысли так, чтобы остальные согласились с вами, даже если они в целом вам не доверяют. Если Обаяние позволяет обрести привязанность, то Манипулированием можно добиться послушания в данный момент, причем в дальнейшем эта связь может сойти на нет (но может не сойти). Помните, что Манипулирование не обязательно подразумевает обман: люди могут прибегать к риторическим приемам даже в том случае, если искренне верят в отстаиваемое дело.

* **Плохо**: Ваши слова едва ли будут звучать искренне даже в том случае, если вы говорите чистую правду.

** **Средне**: Вы умеете убеждать ничуть не хуже большинства людей – и точно так же сами поддаетесь убеждениям.

*** **Хорошо**: Вы привыкли добиваться своего.

**** **Исключительно**: У вас есть задатки хорошего проповедника или инквизитора.

***** **Великолепно**: Ваши слова побуждают всех, кто их слышит, прийти вам на помощь, а ваши речи наполнены божественной (или дьявольской) силой убеждения.

Внешность

Внешность – это совокупность всех качеств, которые делают человека привлекательным для окружающих. Физическая красота составляет лишь часть этой характеристики, наряду с неявными особенностями поведения, манерами, языком тела, позами и прочими менее очевидными факторами.

* **Плохо**: В своем окружении, как и во многих других сообществах, вы считаетесь уродливым.

** **Средне**: Ничем не примечательная внешность.

*** **Хорошо**: Почти повсюду вы привлекаете благосклонное внимание.

**** **Исключительно**: К добру или худу, но вы выделяетесь на фоне любой толпы.

***** **Великолепно**: Люди часто сравнивают вас с полубогом или ангелом во плоти.

Ментальные Атрибуты

Ментальные Атрибуты – это умственные способности, например, умение рассуждать, интуиция и острота восприятия (которая в равной степени зависит от понимания и интерпретации полученных сигналов и от работы органов чувств). Высокие Ментальные Атрибуты могут означать как разносторонне развитую гениальность, так и ум в более узком смысле слова.

Восприятие

Восприятие – это способность "чувствовать" окружающую обстановку. Она объединяет остроту чувств и интуитивное понимание важности или второстепенности того или иного фактора, которое не требует времени на тщательный анализ. Восприятие учитывается при попытках спрятать что-то или найти то, что было спрятано другими людьми, при обнаружении и подготовке засад, а также при интерпретации улик.

* **Плохо**: Возможно, вы умны, но полностью погружены в себя или просто невнимательны.

** **Средне**: Тонкости могут от вас ускользнуть, но вы замечаете очевидное и можете разобраться со странностями, будь у вас время и условия.

*** **Хорошо**: Вы без напряжения замечаете все те мелочи, что происходят вокруг вас.

**** **Исключительно**: Мало что остается скрытым от ваших глаз. Вы четко видите все, что вас окружает.

***** **Великолепно**: Вам открыта любая страница книги мироздания.

Интеллект

Интеллект включает способность персонажа овладевать информацией и знаниями, при необходимости обращаться ним и делать выводы на их основе. Решение задач и логика тоже входят в понятие интеллекта. Эта характеристика не затрагивает здравый смысл, моральные суждения и тому подобные полезные качества, а умный, но не приспособленный к жизни ученый в средние века был таким же общим типажом, как и в наши дни. В зависимости от персонажа низкий Интеллект может означать как слабые умственные способности, так и неудачное использование имеющегося потенциала.

*** Плохо**: Может, полоумным вас и не назовешь, но всей полнотой ума вы точно не обладаете.

**** Средне**: Вы ничем не примечательны, но идет по жизни без особых затруднений.

***** Хорошо:** Вы проницательны и можете разгадать немало тайн.

****** Исключительно**: Вы многое выучиваете, мало забываете и постоянно вносите какие-то новшества в сферу своей деятельности.

******* Великолепно**: Вы – Соломон или Одиссей наших дней.

Сообразительность

Сообразительность – это способность быстро соображать; она не обязательно связана с блестящими интеллектуальными построениями или даже тщательной оценкой обстоятельств, но подразумевает быструю реакцию, основанную на доступной информации и инстинкте выживания. Она также необходима при более-менее осознанных попытках выбрать правильный образ действий, обойти чужую защиту и вспомнить нужную информацию в решающий момент.

*** Плохо:** Ваши шутки не производят никакого впечатления, и вы последний, кто это замечает.

**** Средне**: В жизни вас подстерегает не слишком много неприятных сюрпризов.

***** Хорошо**: Вы быстро соображаете и часто оказываетесь победителем там, где важна скорость.

****** Исключительно**: Глядя на вас, люди часто думают "И почему я сам об этом не догадался?"

******* Великолепно:** В любой ситуации вы находите решение, достойное самого царя Давида.

Способности

Способности характеризуют пригодность вашего персонажа для выполнения той или иной задачи. Если Атрибуты описывают сырой потенциал, проявляемый в самых разных сферах жизнедеятельности, то Способности относятся к более узким областям знаний или опыта. Способности позволяют персонажу более полно использовать его потенциал и в некоторых случаях компенсируют скрытые недостатки. Слабый, но умелый боец на ножах может порубить в капусту крепкого здоровяка, который знать не знает, как правильно сражаться, а священник, лишенный личного обаяния, но владеющий приемами красноречия, способен победить в споре очаровательного, но неумелого оппонента.

Специализация и профессия

Большинство Способностей (исключения указаны в описании отдельных Способностей) изначально представляют собой набор общих знаний и умений с различными вариациями и особенностями, зависящими от окружения и происхождения персонажа. Специализация переводит эти качества в термины игровой механики. Когда у персонажа есть специализация, к запасу бросков на выполнение действий с использованием этой Способности добавляется один кубик. Приобрести специализацию можно за дополнительные баллы или баллы опыта, стоимость приводится в соответствующей таблице. На одну Способность вы можете получить до трех специализаций, но в каждом отдельном броске будет учитываться только одна из них. Поэтому если ваш персонаж, у которого имеется Способность Фехтование со специализациями "мечи" и "несколько противников", отбивается мечом от трех бандитов, то к запасу бросков все равно добавляется только один кубик.

Профессия – это особая разновидность специализации, используемая для Ремесел и еще нескольких универсальных Способностей. Это та отрасль, которую персонаж специально изучал: деревообработка, ковка или строительство лодок. Профессия действует так же, как и специализация, добавляя один кубик к запасу бросков, при этом ее можно совместить со специализацией (получив в итоге два дополнительных кубика). Количество профессий по каждой Способности у персонажа не может превышать значения этой Способности. Большинство универсальных Способностей позволяют получить одну профессию бесплатно, остальные же нужно выкупать за баллы опыта или дополнительные баллы. Профессия нередко ограничивает использование Способности. Так, мало кто из архитекторов умеет ковать железо. Для получения более подробной информации см. описания Способностей.

Если нет Способностей

Может случиться так, что вашему персонажу потребуется выполнить действие с использованием Способности, которой у него просто нет. Как быть в этих случаях? Разве из-за того, что у персонажа нет точек в Уклонении, он не может наклониться, заслышав крик "Пригнись!"? Нет, вовсе нет. Но если вы не стали тратить баллы на Медицину, у персонажа едва ли получиться вылечить больного или обработать рану.

Именно тогда, когда данной Способности у вас нет, становится понятна разница между Талантами, Навыками и Познаниями. Таланты достаточно легко воспроизвести по наитию, Навыки так просто не даются, а Познаниями вовсе невозможно овладеть на пустом месте. Когда вам нужно выполнить бросок на Атрибут + Способность, но нужной Способности у персонажа нет, выполняется бросок только на Атрибут. Сложность броска изменяется в зависимости от того, к какой категории относится отсутствующая Способность.

Талант: дополнительных штрафов нет.

Навык: сложность +1.

Познание: бросок невозможен (автоматическая неудача).

Выше человеческих сил

Вампиры, которые по поколению близки к Каину, их Темному Отцу, могут развить свои способности до высот, недоступных смертным мужчинам и женщинам. См. раздел "Поколение", где показано, как родословная вампира влияет на пределы его возможностей.

Как уже упоминалось выше, пятибалльная шкала измеряет человеческие возможности. Персонажи, которым удалось поднять Способности до шести точек и выше, производят на свидетелей своих деяний одинаковое впечатление: они вызывают благоговейный страх, как и на пяти точках, но страх этот усиливается. Лишь самые беспечные и рассеянные наблюдатели не заметят, что персонаж с 6 точками в Способности с непревзойденным изяществом и уверенностью выполняет действия, которые больше никто не может повторить. Его мастерство могут приписать ангельским или дьявольским силам, но оно никому не покажется обычным, если только персонаж не приложит определенные усилия для того, чтобы скрыть свое совершенство.

В игре можно использовать описания, приводимые для пятых точек Способностей, дополняя и расширяя их.

Таланты

Таланты отражают врожденные склонности, развитие которых не требует обучения и происходит в основном или исключительно за счет опыта. Персонажи развивают свои таланты только в том случае, если постоянно применяют их. Возможно выполнение действий с использованием Таланта, которым персонаж не владеет. Игрок выполняет бросок на соответствующий Атрибут без добавления кубиков, причитающихся за Талант, но и без штрафа. У всех (или почти у всех) есть задатки к развитию любого из Талантов, даже если опыт их применения настолько мал, что не позволяет получить ни одной точки в значении.

Бдительность (Alertness)

Бдительность – это способность намеренно или случайно замечать происходящие вокруг персонажа события. В большинстве бросков на Бдительность к этой Способности добавляется

значение Восприятия. Как правило, речь идет о физических явлениях, а не о настроении, душевных порывах и так далее.

*** Новичок**: Вас редко удается застать врасплох.

**** Опытный**: Раздавшийся поблизости шепот будет услышан.

***** Специалист**: Вы постоянно настороже

****** Эксперт**: Лишь малая часть скрытых явлений избежит вашего внимания.

******* Мастер**: По остроте ваши чувства превосходят человеческие возможности и вполне сравнимы с чувствами животных.

Владеют: взломщики, охотники, гонцы, караульные, бродяги.

Специализации: засады, ангельские/дьявольские проявления, толпы, леса, шумы, паранойя, ловушки.

Атлетизм (Athletics)

Атлетизм – это приспособленность к физическим нагрузкам, развитая более-менее регулярными занятиями или перипетиями бурной жизни. Рукопашный бой, Уклонение, Фехтование и прочие боевые Способности охватывают те умения, которые напрямую используются в бою. Исключение составляет владение метательным оружием, которое требует Атлетизма.

*** Новичок**: Вы ведете довольно активное существование.

**** Опытный**: Вы можете с успехом участвовать в местных спортивных состязаниях.

***** Специалист**: Вы можете обеспечить свое существование (полностью или почти полностью) за счет побед над теми, кто бросил вызов вашей физической доблести.

****** Эксперт**: Люди пересказывают истории о вашем мастерстве.

******* Мастер**: Ваша репутация широко известна, возможные противники страшатся ваших умений.

Владеют: варвары, актеры, копейщики, оруженосцы, воины, юнцы.

Специализации: скалолазание, танцы, жонглирование, бег, плавание, метание предметов, акробатика.

Рукопашный бой (Brawl)

Рукопашный бой – это умение сражаться голыми руками, используя определенную технику боя или просто нанося удары так, как подсказывает опыт. Рукопашный бой требует координации, скорости, умения терпеть боль и желания разбираться с "бесчестными" нападениями, в особенности если речь идет о быстрых и сильных противниках..

*** Новичок**: В драке вам наваляют не сразу.

**** Опытный**: Вы не раз участвовали в потасовках с соседями и местными драчунами.

***** Специалист**: Уверенность и опыт придают вам сил, вы можете рассчитывать на победу или хотя бы на то, что после драки уйдете на своих двоих.

****** Эксперт**: Вы можете бросить вызов почти любому и рассчитывать на победу.

******* Мастер**: Ваши кулаки так же страшны и опасны, как оружие большинства рыцарей и солдат.

Владеют: бандиты, хулиганы, солдаты.

Специализации: заломы, кулачный бой, пьяная драка, захваты, позерство, броски, борьба.

Уклонение (Dodge)

Уклонение – это умение уходить из-под удара, как в бою, так и при столкновении с разными опасностями. Оно включает в себя быстрые перемещения и использование разного рода прикрытий и достигается благодаря постоянным тренировкам (у рыцарей) или наспех полученному опыту и инстинктам (у воров или драчунов). Уклонение имеет огромное значение для выживания тех персонажей, которые часто вступают в сражения, значительно увеличивая их шансы на то, что они не получат повреждений.

*** Новичок**: Вы рефлекторно избегаете всего, что может грозить вам мелкими травмами, и двигаетесь с заметной грацией.

**** Опытный**: Чтобы ранить вас, нужно захватить вас врасплох.

*** **Специалист**: Противнику придется потрудиться, чтобы ударить вас; вы уклоняетесь от большинства брошенных в вас предметов, а также и от нацеленных на вас ударов.

**** **Эксперт**: Только опытный воин может надеяться нанести вам тяжелую рану.

***** **Мастер**: Куда бы ни был нацелен удар, вы неизбежно оказываете в другом месте.

Владеют: дрессировщики, драчуны, преступники, охотники, следопыты, солдаты.

Специализации: отходы, рывки, наклоны, нахождение укрытия, экспромт, прыжки, уход в сторону.

Эмпатия (Empathy)

Эмпатия – это способность понимать эмоциональное состояние окружающих и соответствующим образом отвечать на него вне зависимости от того, искренне персонаж сочувствует другим людям или просто хочет воспользоваться ими. Эмпатия нужна для выявления мотивов и обнаружения обмана.

* **Новичок**: Вы демонстрируете сочувствие тем людям, с которыми у вас есть что-то общее.

** **Опытный**: Вы разделяете чужие радости и горести, не прилагая к этому особых усилий.

*** **Специалист**: Вы с пугающей проницательностью читаете в чужих душах и вызываете у людей уважение или страх, в зависимости от того, как вы используете свою мудрость.

**** **Эксперт**: Мало кому удается обмануть вас. Враги поговаривают, чтобы заключили сделку с темными силами, а друзья верят, что Господь наделил вас особой проницательностью.

***** **Мастер**: В человеке для вас не осталось загадок.

Владеют: командиры, прорицатели, сплетники, торговцы, родители, священники, мошенники.

Специализации: предпосылки, эмоции, семейные неурядицы, давние заботы, оскорбительные замечания, правдивость.

Выразительность (Expression)

Выразительность – это способность облекать свои мысли в достойную и ясную словесную форму, как на письме, так и в устной речи. Высокая Выразительность делает убедительными любые доводы, даже если они не во всем опираются на истину. Персонажи с этой способностью могут как донести неявные истины, так и исподволь внушить ложные представления. Выразительность, хотя и используется при сочинении текстов, не включает в себя умение писать или читать (эти способности относятся к Академическим знаниям).

*** Новичок**: Иногда вам удается найти правильные слова.

**** Опытный**: Обычно ваша речь отличается правильностью, а переписка (если вы грамотны) – четкостью.

***** Специалист**: Словом, письменным и устным, вы можете зарабатывать себе на жизнь, а в споре можете привести сокрушительные доводы.

****** Эксперт**: Ваши проповеди, воззвания и прочие выступления пользуются заслуженным уважением, а люди подражают вашему стилю.

******* Мастер**: Среди ценителей стиля ваше имя широко известно, а спор с вами считается делом почти безнадежным.

Владеют: менестрели, поэты, проповедники, подстрекатели, учителя.

Специализации: выступление, беседа, импровизация, поэзия, проповедь, повествование.

Запугивание (Intimidation)

Запугивание заставляет людей выполнять ваши требования не из уважения или чувства долга, но из страха перед последствиями, которые навлечет на них неподчинение. Оно включает угрозы, физическое принуждение и чисто психологическое давление, в зависимости от личности персонажа.

*** Новичок:** Вы без особого труда можете подчинить тех, кто заметно слабее вас.

**** Опытный**: Окружающие знают, что ваши угрозы – не пустые слова, и пытаются не противоречить вам.

***** Специалист**: Вы производите впечатление человека властного и привыкшего приказывать, вне зависимости от вашего настоящего статуса.

****** Эксперт**: Даже те, кто любит вас, испытывают в вашем присутствии некоторое волнение; остальные боятся вашего гнева.

******* Мастер**: Вы уверенно идете к тому, чтобы стать одним из знаменитых тиранов своего времени.

Владеют: хулиганы, командиры, правители, головорезы, палачи.

Специализации: шантаж, открытые угрозы, физическое принуждение, политические махинации, использование служебного положения, пристальный взгляд, скрытые угрозы.

Лидерство (Leadership)

Лидерство – это умение добиваться от людей выполнения ваших приказов. Оно никак не влияет на мнения и убеждения окружающих, но делает предполагаемого лидера достойным доверия и уважения в соответствии с имеющимися у них стандартами. Поэтому Лидерство обычно идет в паре с Обаянием, а не с Манипулированием.

*** Новичок**: В родном городе вам удалось провернуть несколько мелких дел, имевших средний успех.

**** Опытный**: Вы управляете небольшими группами своих соседей и сверстников.

***** Специалист**: В ваши обязанности входит применение власти; возможно, вы – капитан стражи или настоятель монастыря, и вы хорошо выполняете свой долг.

****** Эксперт**: Вы уверенно возглавляете людей, населяющих вашу местность.

******* Мастер**: Вы можете стать или уже стали великим полководцем, опорой Церкви или знаменитым предводителем.

Владеют: командиры, коменданты замков, духовные власти, патриархи семей, аристократы.

Специализации: распоряжения, принуждение, дружеское расположение, знать, красноречие, добродетельность, строгость.

Мошенничество (Legerdemain)

Мошенничество позволяет выполнять действия, требующие ловкости рук, например, срезать кошельки с пояса, показывать фокусы или подтасовывать карты. Эта Способность подразумевает скрытность и незаметность для окружающих, как в тех случаях, когда вам нужно спрятать в руках какой-нибудь предмет или продемонстрировать трюк с исчезновением.

*** Новичок**: Порою вам удается прихватить мелкие предметы, пока никто не видит, и скрыться вместе с ними.

**** Опытный**: Вы можете обчищать кружки для сбора пожертвований и безнаказанно обворовывать слепых нищих; на местных празднествах вы с успехом развлекаете собравшихся ловкими трюками.

***** Специалист**: Вы без труда можете присвоить все, что не приколочено к полу, и обладаете отточенными манерами профессионального артиста, даже если зарабатываете на жизнь иным образом.

****** Эксперт**: Ваши фокусы большинству зрителей кажутся чем-то сверхъестественным.

******* Мастер**: Ваша дерзость и полное отсутствие улик приводят к тому, что люди приписывают совершенные вами кражи каким-нибудь сверхъестественным силам.

Владеют: нищее, фокусники, менестрели, грабители.

Специализации: скрытность, фокусы, плутовство, срезание кошельков.

Хитрость (Subterfuge)

Хитрость – это способность убедительно врать и скрывать свои мотивы и чувства. Она нужна не только для совершения преступлений: дипломаты и даже исповедники порою прибегают к хитрости, чтобы получить нужную информацию.

*** Новичок**: В большинстве случаев ваша мелкая ложь оказывается удачной.

**** Опытный**: Вам редко задают вопросы по поводу данных вами объяснений.

***** Специалист**: Вы сохраняете вызывающую доверие маску профессионального вора и лжеца.

****** Эксперт**: Даже мудрые и благородные души попадают в ваши сети.

******* Мастер**: Даже когда выдвигаются обвинения, вы – последний, на кого падет подозрение.

Владеют: придворные, шарлатаны, еретики, менестрели, шпионы, поклонники.

Специализации: уход от темы, нахождение слабых мест, лесть, забалтывание, соблазнение, умолчание.

Навыки

Навыки – это те умения, которые люди обретают через обучение и наставления. Можно попытаться выполнить действия, требующие определенных навыков, и без соответствующей подготовки (а значит, и без точек в значении Навыка), но в этом случае сложность броска увеличивается на 1 (единицу).

Знание животных (Animal Ken)

Знание животных наделяет пониманием зверей, их поступков и нужд. Оно позволяет персонажу предсказывать поведение животных, подчинять их в сложных ситуациях и дрессировать их.

*** Новичок**: Вы неплохо справляетесь с домашними животными.

**** Опытный**: Вы понимаете поведение животных, часто встречающихся в вашей местности, и достаточно успешно можете дрессировать наиболее восприимчивые к обучению виды, например, лошадей и собак.

***** Специалист**: Вы – умелый охотник и следопыт и успешно справляетесь даже с "трудными" животными. Все в округе знают, что в случае каких-то неприятностей с животными надо обращаться к вам.

****** Эксперт**: Ни одно домашнее животное не может противостоять вашей воле, а дикие звери относятся к вам по меньшей мере доброжелательно.

******* Мастер**: Люди, наблюдающие ту душевную гармонию, что существует между вами и животными, сравнивают вас со Святым Франциском.

Владеют: наездники, сокольничие, конюхи, отшельники, псари, феодалы.

Специализации: медведи, хищные птицы, собаки, сельскохозяйственные животные, рыба, лошади, грызуны, змеи.

Стрельба из лука (Archery)

Этот навык позволяет стрелять из луков, самого распространенного дистанционного оружия той эпохи. Опытные лучники знают, как ухаживать за луком, могут отремонтировать, а иногда даже самостоятельно сделать себе оружие. Этот навык также позволяет стрелять из арбалета и тому подобных орудий. Он не распространяется на копья и прочее метательное оружие, для использования которого требуется Атлетизм.

*** Новичок**: Вы неплохо стреляете в относительно спокойной обстановке и можете ухаживать за своим оружием, но не умеете его ремонтировать.

**** Опытный**: Вы уверенно пользуетесь луком как в бою, так и на охоте. Вы умеете ухаживать за своим оружием и ремонтировать его, но самостоятельно изготовить лук не можете.

***** Специалист**: Вы стреляете с завораживающей грацией, а также можете изготовить лук, вполне способный заслужить одобрение мастеров.

****** Эксперт**: Военачальники и все те, кому нужны отличные лучники, ищут вас.

******* Мастер**: Ни расстояние, ни темнота не помешают вашим стрелам попасть туда, куда вы направили их.

Владеют: бандиты, лесничие, стражники, браконьеры, участники турниров.

Специализации: засады, поле, лес, стрельба верхом, охота, движущиеся цели, быстрая стрельба, мишени.

Торговля (Commerce)

Торговля – это умение удачно выставить товары на рынке со всеми сопутствующими обстоятельствами. Она включает способность оценивать товары и определять спрос на них, знание торговых путей и умение торговаться. Торговля – это универсальная Способность, поэтому при ее приобретении вы должны выбрать какой-то один тип товаров в качестве профессии персонажа. Последующие профессии вы можете приобрести за дополнительные баллы или баллы опыта со стандартными ограничениями (см. выше по тексту). Торговлю можно использовать и вне своей профессиональной сферы, например, для определения потенциальных рынков и знатоков товаров, а также в тех случаях, когда нужно обговорить цену или поторговаться. Вы не можете оценить вещь или торговые пути, о которых вам ничего не известно, поэтому в таких случаях вы действуете так, как если бы вообще не обладали данной Способностью.

В Темном Средневековье грань между законной и незаконной торговлей расплывчата и несущественна, поэтому этот Навык одинаково учитывается как в тех случаях, когда вы покупаете сыр, так и тогда, когда вы платите наемнику, торгуетесь с проституткой или сбываете краденое.

Сама по себе Торговля подразумевает знакомство с теневыми сторонами жизни – то, что наши современники называют знанием улиц.

*** Новичок**: Вы можете получить честную цену за привезенный на рынок урожай.

**** Опытный**: Вы можете быть посредником во всех сделках, связанных с вашей профессией, а также знаете, кто в округе ведет торговлю, как законную, так и не очень.

***** Специалист**: Вы можете составить состояние на торговле или займах. Без особого труда вы можете обратиться к опыту людей, занятых в других сферах деятельности.

****** Эксперт**: Вы – один из лучших знатоков своего дела, и мало кому удается взять над вами верх (если вообще удается). Перед вами открыты все рынки.

******* Мастер**: Вы – король торговцев, ваши коммерческие интересы распространяются на весь континент.

Владеют: ремесленники, земледельцы, купцы, бездельники, проститутки, торговцы.

Специализации: оценка, переговоры, мошенничество, торговые пути.

Профессии: одежда, продукты, скот, наемники, реликвии, шелка, рабы, специи, перепродажа краденого, вина и пр.

Ремесло (Crafts)

Ремесло – это универсальный Навык, подразумевающий умение делать и ремонтировать различные предметы и оценивать результаты труда других людей. Умелые ремесленники изготавливают вещи, славящиеся как красотой, так и удобством. При приобретении Ремесла вы должны выбрать профессию, следующие профессии могут быть приобретены за дополнительные баллы или баллы опыта со стандартными ограничениями. Вне своей профессиональной сферы Ремесло можно использовать для выполнения простого ремонта или оценки качества и состояния предмета, но не для создания чего-нибудь нового (в этом случае считается, что вы вовсе не обладаете нужным Навыком).

В средние века к ремеслам относились и те области знаний, которые позже станут прикладными науками, как, например, инженерное дело. Архитектура, металлургия и аналогичные виды деятельности тоже относятся к профессиям, которые можно выбрать для персонажа с Ремеслом.

*** Новичок**: Вы можете отремонтировать поломанные вещи и изготовить инвентарь, более-менее годящийся в дело.

**** Опытный**: Результаты вашей деятельности могут удовлетворить потребности людей в вашем ближайшем окружении.

***** Специалист**: Вы можете неплохо заработать своим ремеслом и пользуетесь уважением всех, кто прибегал к вашим услугам.

****** Эксперт**: Вы изготавливаете прекрасные вещи, которые ценятся за надежность и изящество.

******* Мастер**: Вы – один из лучших представителей своей профессии, к вам обращаются клиенты из разных стран, и вы можете выбирать, с кем иметь дело.

Владеют: ремесленники, земледельцы, знатные дамы, паломники, солдаты, горожане.

Специализации: детали, оценка, быстрая работа, изобретения, обработка металла, организация, санитария.

Профессии: архитектура, доспехи, ковка, корабельное дело, ювелирное дело, каменная кладка, шитье и вышивка, работа по дереву и пр.

Этикет (Etiquette)

Этикет – это понимание социальных обычаев одной или нескольких культур и умение вести себя в соответствии с ними. Изначально персонажи, владеющие этим Навыком, знают правила поведения в той местности и социальном слое, из которых происходят. Знание Этикета подразумевает владение речью, правильную жестикуляцию, выбор одежды, обстановки и так далее.

*** Новичок**: В обществе вы редко ведете себя бестактно и считаетесь вполне воспитанным с точки зрения той культуры, к которой принадлежите.

**** Опытный**: Вы достаточно уверенно чувствуете себя в высшем обществе, представители которого принадлежат к той же культуре, что и вы.

*** **Специалист**: Вы достаточно хорошо разбираетесь в принципах общественного устройства и спокойно реагируете на незнакомое или неожиданное окружение.

**** **Эксперт**: Сеньоры и епископы восхищаются вашим поведением.

***** **Мастер**: Вы подаете пример, которому стараются подражать все остальные.

Владеют: дети, придворные, послы, цеховые мастера, служанки, герольды, знать.

Специализации: изысканные манеры, семейные традиции, иноземные обычаи, крестьянство, профессиональная этика, уличная культура.

Фехтование (Melee)

Фехтование подразумевает владение оружием ближнего боя, начиная от палок и дубинок и заканчивая мечами и более экзотическими предметами, выбор которых зависит от подготовки каждого отдельного персонажа. Как и Стрельба из лука, Фехтование включает умение ухаживать за оружием (и даже самостоятельно изготавливать его), но для создания металлического оружия требуется Ремесло.

* **Новичок**: Вы умеете обращаться с простым оружием и любым оружием, широко распространенным в том месте, где вы выросли. Вы знаете, как ухаживать за оружием, но не умеете ремонтировать его.

** **Опытный**: Вы неплохо владеете распространенными видами вооружения и можете выполнить основной ремонт секиры или другого простого оружия.

*** **Специалист**: Вы хорошо владеете самым разнообразным оружием и можете зарабатывать себе на жизнь, став профессиональным солдатом. Вы можете отремонтировать меч и другое оружие, схожее с ним по сложности изготовления. Также вы можете самостоятельно изготовить простое оружие ближнего боя.

**** **Эксперт**: Вы постоянно проявляете себя в битвах, турнирах и иных состязаниях в воинском искусстве.

***** **Мастер**: Все, кто владеет вашим излюбленным видом вооружения, знают о ваших подвигах – что порождает как желание бросить вам вызов, так и уважение.

Владеют: варвары, стражники, феодалы, солдаты, воры.

Специализации: секиры, дубинки, обезоруживание, ножи, несколько противников, быстрая реакция, мечи, командная тактика.

Исполнение (Performance)

Исполнение - это способность к артистичным выступлениям. Оно подразумевает как технические аспекты той или иной формы художественного выражения, так и знание предпочтений аудитории. Исполнение относится к универсальным Способностям, поэтому при приобретении этого Навыка вам нужно выбрать профессию. Новые профессии можно приобрести за дополнительные баллы или баллы опыта. Вне вашей профессиональной сферы Исполнение используется для оценки мастерства других персонажей.

* **Новичок**: Вы можете развлечь друзей и семью, если поблизости нет никого более талантливого.

** **Опытный:** Вы постоянно принимаете участие в местных увеселениях и даже пользуетесь успехом.

*** **Специалист**: Вы можете зарабатывать себе на жизнь выступлениями, а ваша репутация такова, что к вам часто обращаются с приглашениями.

**** **Эксперт**: Другие актеры и исполнители внимательно наблюдают за вашими выступлениями. Вы собираете толпы, когда дело доходит до демонстрации избранного вами искусства.

***** **Мастер**: Вы можете сами выбирать себе слушателей, и всюду, куда бы вы ни пришли, вас рады видеть.

Владеют: музыканты, трубадуры, актеры, благородные дамы, старые девы, монахи/монахини.

Специализации: непристойности, сочинение, куртуазность.

Профессии: лицедейство, танцы, ударные инструменты, пение, струнные инструменты, духовые инструменты.

Верховая езда (Ride)

Верховая езда – это умение ездить верхом на лошади или другом верховом животном и управлять им в разных обстоятельствах. Опытные наездники могут сражаться, сидя в седле, лечить самые распространенные лошадиные хвори и оценивать скакунов и сбрую. Описание сражения верхом см. далее по тексту.

*** Новичок**: Пока вокруг не происходит ничего необычного, вы уверенно держитесь в седле.

**** Опытный**: Охота, скачки и долгие поездки верхом не вызывают у вас затруднений, хотя порою причиняют неудобства.

***** Специалист**: Во всем, что касается лошадей, для вас почти не осталось тайн. Вы сражаетесь верхом, не получая штрафов к броскам.

****** Эксперт**: Верхом вы выполняете самые разнообразные трюки, а ваша лошадь остается спокойной и управляемой в самой опасной, быстро меняющейся обстановке. Там, где большинство людей терпят неудачу и вылетают из седла, зовут вас.

******* Мастер**: Привязанность между вами и вашим любимым скакуном ничуть не уступает той, что существовала между Александром Великим и его Буцефалом, о чем не устают напоминать менестрели.

Владеют: выездные чиновники, крестоносцы, охотники, рыцари, купцы, гонцы, знать, странники.

Специализации: сражения, лес, прыжки, скорость, незаметность, кульбиты.

Маскировка (Stealth)

Маскировка – это умение двигаться так, чтобы не привлекать ничьего внимания, например, входить без разрешения, незаметно проворачивать свои делишки и уходить без лишнего шума. Обычно этот Навык бросается в паре с Ловкостью, результат броска сравнивается с броском на Восприятие + Бдительность у оппонентов. Он не включает в себя ловкость рук, которая относится к Мошенничеству.

*** Новичок**: Если никто специально не наблюдает за вами, вы можете незамеченным проскользнуть по знакомым местам.

** **Опытный**: Вы отлично умеете прятаться в знакомой обстановке и можете неплохо затаиться в тех местах, которые, хотя и незнакомы вам, но похожи на привычное окружение (например, в церкви со стандартной планировкой).

*** **Специалист**: Вы движетесь неведомыми путями, и редко когда удается не пустить вас в то место, куда вы пожелали проникнуть.

**** **Эксперт**: Считается, что вы можете преодолеть почти любую преграду… что делает вас подозрительным в глазах окружающих, но также и вызывает интерес в тех, кто ценит незаметных союзников.

***** **Мастер**: Вас прославляют в балладах об удачливых ворах, рыцарях, проникших в замок Святого Грааля, и всех тех, кто сумел преодолеть преграды и добиться своего. Ваш талант кажется божественным или дьявольским, в зависимости от того, как вы его применяете.

Владеют: взломщики, разведчики, застенчивые люди, шпионы.

Специализации: подкрадывание, толпы, ползание, тени, дикая местность, выслеживание.

Выживание (Survival)

Выживание позволяет уцелеть в неблагоприятной окружающей среде: найти или построить убежище, выйти к обжитым местам, найти воду и еду, добыть пропитание охотой и так далее. Оно включает знание опасностей, распространенных в той или иной дикой местности, например, в лесу или болоте. При выполнении броска на Маскировку в пустошах запас кубиков не может превышать значение Выживания у персонажа.

* **Новичок**: Вы можете справиться с теми трудностями, которые подстерегают вас в дикой местности недалеко от дома (и аналогичных местах).

** **Опытный**: По большей части вам не придется голодать, но путешествие до следующего поселения будет не слишком приятной.

*** **Специалист**: Как правило, вы можете обеспечить безопасность себе и своим спутникам, а также можете с успехом существовать за счет охоты, ловли животных и тому подобных занятий.

**** **Эксперт**: Вы можете прокладывать пути по нехоженым пустошам и способны противостоять практически любым опасностям, существующим в природе.

***** **Мастер**: Темные силы ночи (и дня) в необжитых землях не страшат вас.

Владеют: бандиты, варвары, крестоносцы, паломники, кающиеся грешники, беженцы.

Специализации: побережья и мелководья, открытое море, пустыни, собирательство, леса, охота, болота и топи, горы, выслеживание, прокладывание путей.

Познания

Познания – это Способности, которые требуют интеллектуального овладения информацией. Они почти всегда идут в сочетании с Ментальными характеристиками, хотя в некоторых случаях могут использоваться и другие Атрибуты. Персонажи, не имеющие точек в значении определенного Познания, вообще не могут применять его, в отличие от более распространенных знаний и умений. В описаниях того, на что способны персонажи с различным значением Познаний, речь идет об университетской подготовке, но есть и другие способы обрести и углубить то или иное Познание. Частные уроки и занятия у различных наставников вне стен университетов тоже позволяют овладеть этими Способностями.

Академические знания (Academics)

К Академическим знаниям относится стандартный средневековый набор наук: тривиум, включающий грамматику, риторику и логику, и квадривиум, состоящий из арифметики, музыки, геометрии и астрономии. Все, кто посещал университет, приучаются делить мудрость мира на эти две категории. Персонаж, который получил Академические знания в течение последних 300 лет, должен выбрать, какая категория станет для него первой профессией – тривиум или квадривиум (позже он может приобрести и вторую профессию). Только те вампиры, которые были созданы до расцвета средневековых университетов, или же самоучки могут не выполнять этого требования. Любое другое деление людям, получившим классическое образование, покажется в лучшем случае странными (а в худшем – подозрительным).

Чтобы получить вторую точку в Академических знаниях, персонаж должен знать латынь (и иметь минимум одну точку в Лингвистике).

*** Дилетант:** Вы владеете начатками латыни и самыми общими познаниями сфере ваших интересов.

**** Студент:** Вы можете выстроить убедительную систему доказательств, а также знакомы с частью значимых толкований по интересующим вас вопросам.

***** Бакалавр:** Вы можете зарабатывать себе на жизнь, обучая других людей. Помимо латыни, вы немного знаете греческий, и, быть может, другие языки; вы сами можете составлять комментарии, вызывающие уважение у ваших современников.

****** Ученый:** Профаны восхищаются вашим умом, но считают, что ради учености вы позабыли обо всем остальном. Властители охотно прислушиваются к вашим советам по важным вопросам.

******* Магистр:** Любое собрание книг по теме, которой вы посвятили себя, кажется неполным без ваших трудов.

Владеют: придворные чиновники, монахи, священники, писцы, наставники.

Специализации: наставления, цитирование текстов, исследование.

Профессии: тривиум, квадривиум.

Народная мудрость (Hearth Wisdom)

Это знания, распространенные в народной среде, в отличие от академической учености. Они бессистемны, но в целом охватывают все премудрости, известные крестьянам, торговцам и прочему люду, который не может позволить себе слуг и не живет в уединении. К народной мудрости относятся бытовые знания, например, какие растения и каких животных данной местности можно безопасно употреблять в пищу, какие травы используются в качестве приправ и лекарств, признаки хорошей (и плохой) погоды, общие правила решения домашних споров, а также сведения об опасностях ночи (как сверхъестественного, так и обычного происхождения). Персонаж, не владеющий Народной мудростью, все же может использовать это Познание, но со штрафом +2 к сложности. Несмотря на разнообразие охватываемых вопросов, Народная мудрость не относится к универсальным Способностям, а значит, не имеет профессий.

*** Дилетант:** Вы знаете все распространенные байки своей округи и при необходимости можете вспомнить их.

**** Студент:** Вы владеете тайными и традиционными знаниями своего региона, и мало какое событие – пусть даже необычное и опасное – может застать вас врасплох на знакомой территории.

***** Бакалавр:** Вы быстро усваиваете знания о той местности, через которую вам довелось проходить, и люди знают, что именно вы сможете что-то предпринять в том случае, если незримый мир вдруг станет видимым.

****** Ученый:** Вы известны своими знаниями о таинственных происшествиях, и кое-кто боится вас, подозревая, что ваши изыскания не раз давали вам возможность заключить договор с темными силами.

******* Магистр:** Ваша проницательность во всем, что касается необычных событий и загадочных злодеяний, приводит к вам просителей как высокого, так и низкого звания.

Владеют: земледельцы, травники, отшельники, маги, матери семейств, сельские старейшины, ведьмы.

Специализации: по округам или регионам (южная Франция, северная Франция, Англия, Бавария и пр.), арабы, лекарственные средства, евреи, знамения, защитные средства.

Расследование (Investigation)

Расследование – это способность систематически изучать сложившиеся обстоятельства и анализировать полученные результаты. Без этого умения невозможно провести судебное следствие, выявить и доказать ересь и так далее. Оно включает в себя как понимание принципов следствия, так и умение замечать детали.

* **Дилетант:** Вы постоянно замечаете мелочи, ускользающие от внимания всех остальных, а вашим домочадцам почти невозможно удержать в тайне от вас хоть что-нибудь, если только вы заинтересуетесь происходящим.

** **Студент:** Вы знаете, как получить информацию от других людей, не вызвав в них никаких подозрений, и можете раскрыть немало тайн.

*** **Бакалавр:** Вы можете зарабатывать себе на жизнь профессией следователя по религиозным или светским делам, и даже если вы посвятили себя другой деятельности, ваша проницательность широко известна и вызывает уважение.

**** **Ученый:** Самые сложные и тщательно запутанные дела раскрываются, стоит вам только взяться за дело.

***** **Магистр:** Когда все остальные средства уже испробованы, а святые не шлют сверхъестественных откровений, сбитые с толку люди обращаются к вам.

Владеют: охотники за головами, исповедники, констебли, судьи, родители, шпионы, сборщики налогов.

Специализации: отчетность, местная информация, документация, розыск, выслеживание.

Правоведение (Law)

Правоведение – это знание законов и умение применять их в повседневной деятельности. В Темном Средневековье Правоведение охватывает две заметно различающиеся сферы знаний: фундаментальный (хаотичный и противоречивый) свод обычного права, основанного на прецедентах, и жесткую академическую традицию, возникшую из римского права и опирающуюся на логику и теологию. Чем выше общественное положение персонажа, тем больше влияния на него оказывает римское право. Каноническое право, это религиозный закон Церкви, в своих исходных положениях и принципах развития в основном опирается на римское право, и знатоки канонического права обладают немалым преимуществом даже в тех случаях, когда речь идет о светских законах, основанных на римском праве. Это же правило распространяется и на законников-мирян, пытающихся работать с каноническим правом.

* **Дилетант:** Вы знаете все важные законы своей родины и более-менее знакомы с менее важными и реже применяемыми положениями.

** **Студент:** Вы можете защитить себя и своих товарищей от большинства обвинений, и вы знаете, на каком основании можно выдвигать обвинения против других людей, поскольку довольно неплохо изучили законы страны.

*** **Бакалавр:** Вы можете зарабатывать себе на жизнь, став юристом или советником при дворе (церковным или светским, в зависимости от специализации). Знающие вас люди нередко обращаются к вам за советом по юридическим вопросам.

**** **Ученый:** Ваше мнение о применении того или иного закона формирует правоприменительную практику на достаточно обширной территории.

***** **Магистр:** Вас почитают как одного из величайших правоведов своего времени.

Владеют: констебли, преступники, судьи, короли, правители.

Специализации: каноническое право, дипломатия, феодальные обязанности, законы о собственности и наследовании, местное право, вынесение приговоров.

Лингвистика (Linguistics)

Лингвистика – это знание языков помимо того, которым персонаж владел с самого детства. Считается, что каждый персонаж изначально владеет одним языком (родным). Лингвистика включает в себя понимание языковых законов, отношений между языками и принципов их развития, а также владение тем или иным языком. Средневековая Европа пестрит множеством диалектов и местных говоров, но (по решению Рассказчика) знание одного главного языка может идти вместе со знанием его основных диалектов и говоров. К главным языкам относятся латынь, окситанский, французский (или франкский), английский (среднеанглийский), кастильский, различные диалекты итальянского, диалекты немецкого, греческий и многие другие.

* **Дилетант:** Один дополнительный язык.

** **Студент:** Два дополнительных языка.

*** **Бакалавр:** Четыре дополнительных языка.

****** Ученый:** Восемь дополнительных языков.

******* Магистр:** Шестнадцать дополнительных языков.

Владеют: дипломаты, портовые рабочие, переводчики, купцы, священники, ученые, путешественники.

Специализации: дипломатия, политика, сквернословие, технические термины, теология.

Медицина (Medicine)

Медицина – это знание человеческого тела (и, в меньшей степени, тела, измененного вампиризмом, ликантропией и прочими экзотическими состояниями). В зависимости от склонностей персонажа, оно может включать владение как практическими методами лечения ран и травм, так и теоретической информацией, почерпнутой из работ греков и римлян, которая зачастую оказывается ошибочной во всем, что касается анатомии и физиологии. Медицина также включает в себя знание лечебных трав и прочих растений.

*** Дилетант:** Вы можете залечить небольшие раны и помочь людям, страдающим от жара, неопасных болезней и тому подобного.

**** Студент:** Вы знаете, что надо делать в случае самых распространенных травм и болезней. Хотя ваше лечение не подарит людям мгновенного избавления от недуга, вы, по крайней мере, дадите им возможность прожить достаточно долго для того, чтобы вылечиться обычными методами.

***** Бакалавр:** Вы можете зарабатывать себе на жизнь, работая хирургом или медиком с другой специализацией. Если вы выбрали себе иной вид деятельности, например, стали наемным солдатом, к вам все равно постоянно обращаются за помощью.

****** Ученый:** Если вы посвятили себя лечению людей, то местность, в которой вы обитаете, считается здоровой и процветающей. Вы часто находится неожиданные решения стоящих перед вами медицинских задач.

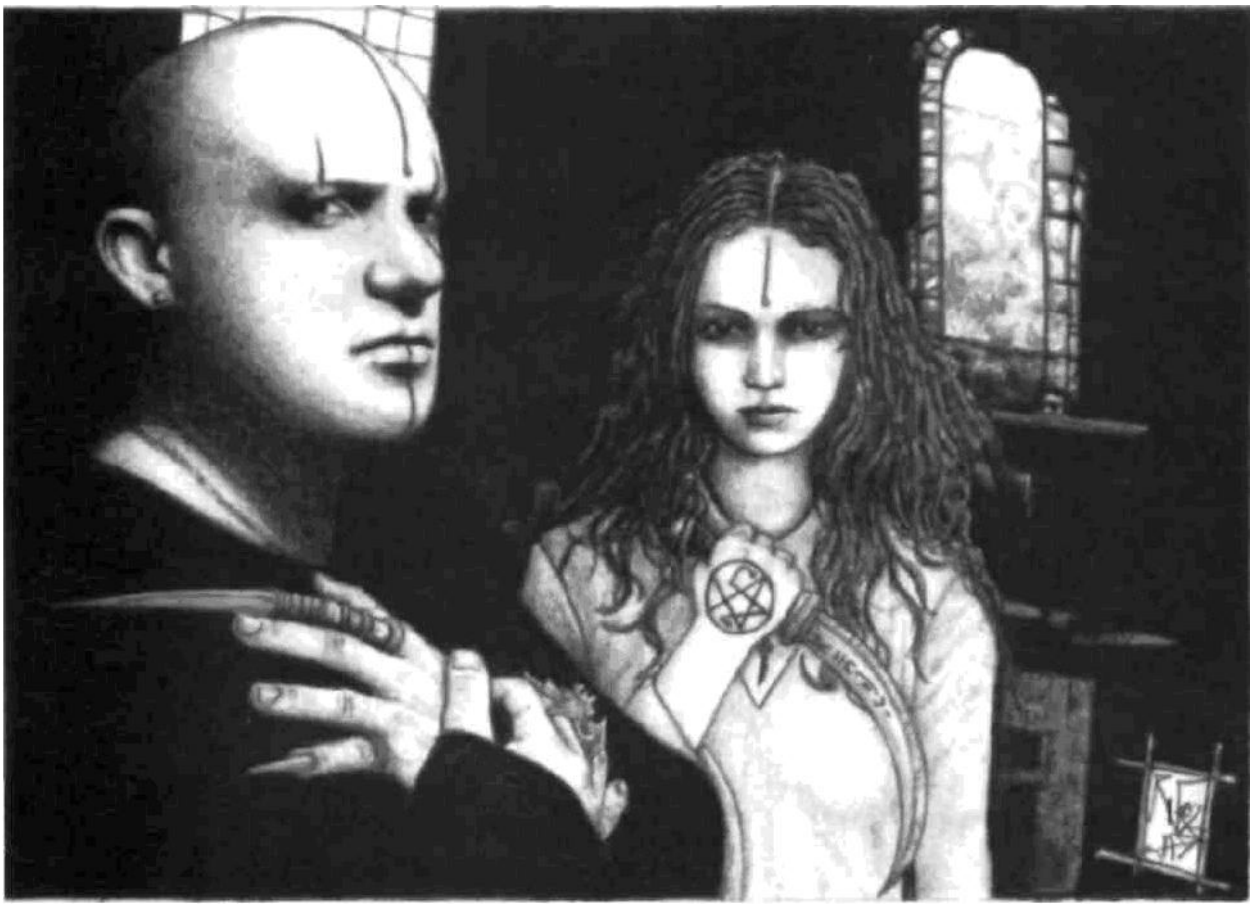
******* Магистр:** Молва гласит, что вы сотрудничали с духом Гиппократа, чтобы отогнать от умирающих адских бесов, которые иначе заполучили бы души несчастных.

Владеют: аптекари, цирюльники, армейские хирурги, благородные дамы, повитухи, оруженосцы.

Специализации: боевые ранения, роды, диагностика, болезни, первая помощь, травы, малые операции, лечение отравлений.

Оккультизм (Occult)

Оккультизм включает в себя знание сверхъестественных сил, в основном такие, которые можно получить через научные изыскания, эксперименты и договоры (а значит, находящиеся вне рамок Народной мудрости). Как правило, Оккультизм подразумевает владение достаточно узкой областью знаний с довольно высоким содержанием достоверной информации, но одна область знаний неизбежно перетекает в другую. Оккультисты могут получить – и часто получают – поверхностную информацию из самых разных источников. Чем выше значение Оккультизма у персонажа, тем надежней будут результаты его бросков на Оккультизм. В той области, где речь идет о силах святых и распознавании чудес, Оккультизм пересекается с Теологией.



*** Дилетант:** Вы в общих чертах знаете, каких добрые, злые и нейтральные силы проявляют себя в вашей местности.

**** Студент:** Вы немало знаете о потустороннем мире. Возможно, вы напрямую сталкивались со сверхъестественными существами, хотя, скорее всего, не до конца разобрались в том, что же с вами произошло.

***** Бакалавр:** Вы известны как знаток всего таинственного, и те, кто обращается к вам за советами и разъяснениями, относятся к вам со сложной смесью уважения и страха. Вы постоянно общаетесь с одним из сверхъестественных существ.

****** Ученый:** Вам известны все тайны ночных созданий. Если вы обладаете достаточно высоким положением, церковные или светские власти, вполне возможно, захотят пригласить вас в качестве советника.

******* Магистр:** Демон, чье имя Легион, может разыскивать вас, чтобы снова бросить вызов самому праведному человеку эпохи, но ему не победить.

Владеют: еретики, инквизиторы, судьи, маги, язычники, священники, сатанисты, охотники на ведьм.

Специализации: древние тайны, язычество, каббала, суфизм, вампиры, ведьмы.

Политика (Politics)

Политика – это теория и практика правления, включающая знакомство с сочинениями древних и современных правителей и знание реакции людей на власть того или иного рода. Политика помогает понять, как люди обретают, удерживают и теряют власть. Высокие значения Политики подразумевают обширную теоретическую подготовку, а также знание политических процессов, происходящих в отдаленных королевствах.

*** Дилетант:** Вы знаете, какие процессы приводят в движение вашу общину, и, как правило, можете использовать местную систему для получения желаемого.

**** Студент:** Вы уверенно ведете себя с местными властями, если находитесь вне иерархии, и уверенной рукой правите людьми, если занимаете какую-нибудь должность.

***** Бакалавр:** Вы знаете, как вести себя с властями любого уровня, затрагивающего ваше существование, а также можете успешно решить возникшие политические задачи.

****** Ученый:** Вас знают как умелого правителя или мудрого советника, а ваши замечания привлекают всеобщее внимание.

******* Магистр:** Люди считают вас современным Платоном или Цицероном.

Владеют: советники, придворные, глашатаи, шуты, правители.

Специализации: город, феодальные обязанности, геральдика, история, религия.

Сенешаль (Seneschal)

Это Познание включает в себя умение управлять владениями, от домашнего хозяйства и до королевства. Оно подразумевает знание доходов и нужд, начиная от сбора урожая и заканчивая ремонтом строений, а также социальные навыки по координации работы других людей, разрешению споров, договорам с теми, кому причитается оплата, и так далее. Умелый сенешаль также может оценить чужие владения на основе собственного опыта и теоретических знаний.

*** Дилетант:** Вы можете успешно управлять собственным домовладением, как и кое-какими другими хозяйствами, если только ситуация не становится слишком опасной и напряженной.

**** Студент:** Вы можете управлять мастерской или имением, и почти все будут довольны результатами вашей деятельности.

***** Бакалавр:** Вы успешно присматриваете за многообразной собственностью на обширной территории даже во время войны, голода и прочих бедствий.

****** Ученый:** Правители знают, что могут поручить вашему попечению свои земли и имущество и получить их назад в еще лучшем состоянии, чем раньше.

******* Магистр:** Проповедники приводят вас в пример, когда растолковывают слушателям притчу о талантах.

Владеют: трактирщики, рыцари, правители, сенешали, управляющие, жены.

Специализации: обычные домовладения, фермы, феодальные вотчины, наследование, домовладения знати, монашеские ордена, городские домовладения.

Теология (Theology)

Теология, которую называют царицей наук, изучает проявление воли Божьей во всех вещах. Она объединяет исторические изыскания с логикой и дополняет их немалой долей художественности. Сама по себе теология не сделает персонажа красноречивым, но даст ему возможность привести убедительные доводы, а также позволит правильно оценить многие общественные события. Все в человеке и окружающем мире подчиняется Божьим законам, с чем соглашаются и еретики, и ортодоксы, а значит, в политических, экономических и прочих разногласиях присутствует и богословская составляющая. Помните, что для средневековых людей теология представляет собой не собрание необоснованных предположений и личных убеждений, но доказываемые истины, подлежащие вдумчивому анализу. Она так же строго научна, как и медицина или баллистика.

*** Дилетант:** Вы знакомы с основными постулатами религии, распространенной в вашей местности, и понимаете сущность основных догматов, хотя и не разбираетесь в разных тонкостях.

**** Студент:** Вы знаете Святое писание и основные учения настоящего и прошлого.

***** Бакалавр:** Вы можете обсуждать практические моменты той или иной религии, как вы их понимаете, и охотно разбираетесь в чужих верованиях, даже если сами с ними не согласны.

****** Ученый:** Еретики и неверные боятся дискутировать с вами, а окружающие считают вас опорой верующих.

******* Магистр:** Вы – святой Павел или святой Петр наших дней, в зависимости от того, хотите ли вы завоевывать сердца тех, кто еще не уверовал, или же заботиться о нуждах верующих.

Владеют: богобоязненные миряне, еретики, маги, монахи, священники, трубадуры.

Специализации: исповедь, дебаты, толкования, ересь, ортодоксия.

Дополнения

Дополнения – это те характеристики вашего персонажа, которые нельзя назвать врожденными, в отличие от Атрибутов или Способностей. Они определяют отношения персонажа с остальным миром: его знакомых, возможное имущество, репутацию. Как и в случае с Атрибутами

и Способностями, Дополнения оцениваются по числовой шкале и устанавливают рамки, которые персонажем воспринимаются не слишком четко. Так, вампир не думает "У меня есть три друга, от которых я могу получить ту или иную информацию". Только числовое выражение поколения одинаково важно и для игроков, и для персонажей.

Союзники (Allies)

Союзники – это смертные мужчины и женщины, готовые помочь персонажу. Они могут быть его родственниками, друзьями (обретенными как до Становления, так и после него), товарищами по какому-нибудь обществу и так далее. В любом случае, они охотно и без принуждения помогают персонажу. Они не всегда оказываются поблизости –Рассказчик может так или иначе ограничить их поддержку в сложных ситуациях - и не обязаны жертвовать собой ради помощи вампиру.

Описание союзников персонажа зависит в основном от воображения игрока и согласия Рассказчика. Представители мирских и церковных властей, известные торговцы или ремесленники, родичи – выбор огромен. Опишите союзников до начала игры, чтобы и вы, и Рассказчик знали, о чем идет речь.

Рассказчику: С разрешения Рассказчика союзники персонажа могут быть вампирами или иными сверхъестественными существами. За союзника-вампира Рассказчик может потребовать дополнительную точку в значении Дополнения, а за призрака или другого сверхъестественного союзника – две точки. Помните, что такие союзники, если Рассказчик все-таки разрешил ввести их в игру, могут привлечь к персонажу внимание со стороны тех, кто считает такой союз угрозой или же удобной возможностью решить собственные проблемы. Выгода и риски идут рука об руку.

* Один союзник, обладающий некоторым влиянием и властью в общине.

** Два союзника, обладающие заметной властью в округе и некоторым влиянием на графство или регион в целом.

*** Три союзника, один из которых обладает значительной властью (чиновник и пр.).

**** Четыре союзника, одни из которых обладает огромным влиянием.

***** Пять союзников, один из которых занимает главную должность в каком-нибудь учреждении и может оказывать помощь издалека.

Контакты (Contacts)

Контакты – это люди, готовые предоставить персонажу ту или иную информацию, но едва ли согласные на оказание помощи иного рода. Каждая точка в значении Контактов подразумевает одного человека, для которого вам нужно составить описание, а также расходящийся от него "веер" менее значительных и прочных связей. Так, если у вас есть знакомый в местном соборе, вы можете получить обрывочную информацию от некоторых викариев, дьяконов и алтарников. Если ваш знакомый – начальник порта, вы можете рассчитывать на кое-какие сведения от моряков, грузчиков и окрестных кабатчиков. Сложность бросков на получение информации от этих второстепенных контактов всегда выше, чем в том случае, когда персонаж обращается непосредственно к своему знакомому, и равна минимум 7 (может быть и выше, в зависимости от секретности нужных сведений и того, насколько быстро вы рассчитываете их получить).

Если персонажу нужно срочно что-то разузнать, выполняется бросок на Сообразительность + Контакты со сложностью 7. Каждый успешный балл позволяет получить фрагмент информации по теме. Но для того, чтобы такой подход сработал, нужно, чтобы знакомые персонажа обладали запрашиваемыми сведениями (даже самый успешный бросок не поможет, если вы пытаетесь узнать о судоходстве на Средиземном море у шотландских крестьян). Если же информацию предполагается собирать в течение некоторого времени, то персонаж может сначала составить запрос, а потом уже подождать результатов. Выполняется бросок на Обаяние + Контакты со сложностью 7. Каждый успешный балл означает фрагмент информации, на получение которого потребовалось потратить целую неделю. Этот срок можно сократить до трех дней (на каждый фрагмент информации), повысив сложность до 8, или даже до одного дня, повысив сложность до 9.

* Один основной контакт и два-три второстепенных.

** Два основных контакта и примерно пять второстепенных.

*** Три основных контакта и восемь-десять второстепенных.

**** Четыре основных контакта и 10 – 15 второстепенных.

***** Пять основных контактов и огромное множество второстепенных (практически все жители округи, разбирающиеся в том или ином вопросе, могут поделиться сведениями).

Владение (Domain)

Владение – это участок земли, практически всегда расположенный в городе или ином селении, где персонажу принадлежит исключительное право на питание. Вампир не может запретить живым обитателям владения заниматься своими делами, зато сам может постоянно сохранять бдительность. У него могут быть союзники или слуги, высматривающие по его поручению пришлых вампиров. Владение включает в себя участок земли и расположенную на нем собственность, но не обитающих там людей (которые подпадают под Дополнение Стадо). В сообществе Каинитов владение играет огромную роль: вампиры, которые не могут похвастаться обширными владениями, редко пользуются уважением; при этом оно вовсе не обязательно прилагается к статусу среди Сородичей.

Каждая точка Владения на единицу снижает сложность проверок на питание для вашего персонажа и тех, кому он разрешил охотиться на своей территории. Она также на единицу увеличивает начальный (не максимальный) запас крови. Если вы охраняете свое владение, то каждая точка в безопасности на единицу повышает сложность питания для вампиров, без спроса охотящихся на ваших землях.

* Семейный дом или ферма с прилегающими постройками – достаточно для простого убежища.

** Церковь или иное крупное строение, пристань со складом или мост с переправой – место, постоянно открытое окружающему миру, но с возможностью легко отследить всех чужаков.

*** Городской квартал или строения вокруг сельского перекрестка – место, где проще укрыться, но сложнее обеспечить безопасность.

**** Лабиринт, сеть водохранилищ, поместье на вершине холма над городом или таверны и наблюдательные посты по обе стороны горного перевала – место достаточно безопасное и перспективное.

***** Городское гетто, отрезанный от мира приграничный гарнизон или крестьянское хозяйство на несколько семей.

Как уже говорилось выше, члены котерии могут объединить ресурсы своих владений ради общей пользы. Шесть-восемь точек позволяют котерии объявить своим владением небольшой город. 10 – 15 точек закрепляют за котерией важный, хотя и не слишком большой торговый порт или место паломничества. Такой город, как Рим (не говоря уже о Каире или Багдаде) потребует собрать не одну сотню точек Владения.

Рассказчику: Рассказчик может разрешить игрокам потратить одну или несколько точек Владения на повышение безопасности принадлежащей персонажу территории, а не на ее увеличение. Если вы ввели эту возможность в свою игру, то каждая точка, потраченная на безопасность, на единицу увеличивает сложность всех попыток проникнуть во владение теми, кому персонаж не давал разрешения, а также на единицу уменьшает сложность распознавания и выслеживания всех незваных чужаков. Так, владение с одной точкой в размере и двумя точками в безопасности будет небольшим, но неплохо защищенным от непрошеных гостей; если же потратить все три точки на размер владения, то безопасность в нем будет не на высоте. С разрешения Рассказчика, безопасность территории также можно обеспечить за счет сложения точек Владения разных вампиров.

Поколение (Generation)

Поколение определяет число вампиров, которые отделяют персонажа от Каина, Первого Вампира. Самые молодые вампиры Темного Средневековья принадлежат к 12-му поколению, а более низкое поколение означает, что некий старейшина обратил (выбрала, выбрало) персонажа по каким-то своим причинам. Ниже рассказывается, какие выгоды приносит поколение.

* 11-е поколение. Запас крови равен 12, можно тратить пункт крови за ход, максимальное значение характеристик – 5.

** 10-е поколение. Запас крови равен 13, можно тратить пункт крови за ход, максимальное значение характеристик – 5.

*** 9-е поколение. Запас крови равен 14, можно тратить два пункта крови за ход, максимальное значение характеристик – 5.

**** 8-е поколение. Запас крови равен 15, можно тратить три пункта крови за ход, максимальное значение характеристик – 5.

***** 7-е поколение. Запас крови равен 20, можно тратить четыре пункта крови за ход, максимальное значение характеристик – 6.

Стадо (Herd)

Стадо – это принятое среди Каинитов намеренно оскорбительное наименование смертных, которые добровольно позволяют персонажу (и тем, кому он разрешит) пить свою кровь. Причины такого самопожертвования могут быть самыми разными, от веры в то, что персонаж – темный ангел, облеченный божественной властью, и до честолюбивых расчетов, в которых унижение и слабость рассматриваются как приемлемая цена за благосклонность вампира при переговорах и возможность взять верх над конкурентами. Отдавать подробные распоряжения стаду, в общем-то, не стоит: эти люди привыкли к ощущениям, получаемым при питании, и не слишком-то полезны в качестве союзников или контактов (если только игрок не приобрел все эти Дополнения применительно к одним и тем же людям). К тому же они не станут добровольно делить с персонажем свою

территорию и имущество. Для получения таких бонусов игроку потребуется приобрести Владение и Ресурсы.

Стадо объединяют некие узы, будь то проживание в одном монастыре, принадлежность к рыцарскому ордену, родство (пусть даже отдаленное), проживание на улице, отведенной под занятие тем или иным ремеслом, и так далее. Совместно с Рассказчиком продумайте детали, так как ваши отношения и взаимодействие со стадом могут дать немало сюжетных зацепок в игре.

Каждая точка в значении Стада автоматически дает персонажу пункт крови за ночь, выбранную для питания (в дополнение к результатам обычной охоты).

* 3 – 5 надежных сосудов
** 7 – 10 надежных сосудов
*** 15 – 25 надежных сосудов
**** 30 – 50 надежных сосудов
***** 75 – 100 надежных сосудов.

Влияние (Influence)

Влияние определяет то, насколько персонаж может заставить сообщество смертных считаться со своими желаниями. В большинстве случаев влияние приобретается разными методами, включая уговоры, взятки, запугивание, прямое манипулирование разумом и эмоциями, а при необходимости – и попытки выдать себя за человека. В любом сообществе для того, чтобы поднять Влияния выше одной-двух точек, требуется время, поэтому высокие значения Влияния – это удел вампиров, готовых потратить годы и даже десятилетия на создание соответствующего положения. Помните, что Влияние – это не автоматическое разрешение делать все, что взбредет в голову персонажу. Намного проще добиться от учреждений и чиновников тех действий, к которым они без того склонны. Так, констеблю не нужно особого поощрения для того, чтобы схватить подозрительных чужаков или прервать незаконные операции, участники которых забыли занести взятку, но едва ли он без веских причин и доводов согласится убить ни в чем не повинных свидетелей или арестовать важных членов общества. Прямые заявки на применение Влияния дополняются отыгрышем, который становится тем более значимым в тех случаях, когда вампир пытается исказить цели и принципы организации.

В Темном Средневековье использование Дополнения Влияние в немалой степени способствует моральной деградации чиновников и организаций. Вампиры относятся к силам зла, против которых предостерегают проповедники и реформаторы, они ради собственной выгоды вгрызаются в самое чрево сообщества. Требуется время для того, чтобы опорочить преданных своему делу людей и заменить их послушными пешками и руководителями, готовыми пренебречь нравственностью ради достижения мелочных целей, но у вампиров, переживших первые ночи, это время есть. Вампиры не просто терпят Темные Века, но и создают их.

Каждая точка во Влиянии на единицу уменьшает сложность соответствующих бросков на социальные действия. Помните, что это относится только к тем сферам и областям, в которых ваш персонаж обладает влиянием: Влияние на духовенство Прованса ровным счетом ничего не значит при общении с пивоварами Вены.

* Умеренное влияние: ваше мнение имеет огромное значение в делах прихода или города.
** Хорошие связи: ваше мнение имеет огромное значение в делах графства или епархии.
*** Важный пост: с вами вынуждены считаться власти нескольких графств или митрополии.
**** Огромная личная власть: вы оказываете влияние на жизнь целой страны или международного ордена.
***** Обширное влияние: вы стоите за престолами владык церкви или за тронами нескольких королей.

Наставник (Mentor)

Большинство Каинитов, освободившись из-под опеки сиров, могут в дальнейшем полагаться только на самих себя. Это Дополнение означает, что кто-то из старших вампиров по-прежнему продолжает принимать участие в судьбе персонажа, давая ему советы, оказывая помощь и предоставляя ресурсы (в зависимости от желания самого наставника). Наставник – не панацея от всех бед персонажа, и только полный дурак будет считать, что наставник будет поддерживать его все-

гда и во всем. Точно так же наставник не может постоянно находиться рядом с персонажем и откликаться на каждый его зов, поскольку у него есть и свои дела. От него персонаж может получить рекомендательные письма, сведения по историческим событиям и текущей ситуации, а также иную неявную помощь.

Часто наставником становится сир персонажа, сохраняя связь со своим отпрыском и после того, как тот будет отпущен на волю. Но это может быть и любой другой старший Каинит, которого персонаж встретил на своем пути, или даже группа Сородичей со схожим образом мыслей, например, члены капеллы Тремеров или вампиры-насельники монастыря.

* Служитель с незначительным влиянием, но острым умом.

** Уважаемый старейшина.

*** Влиятельный Каинит с хорошими связями в данной местности.

**** Старейшина, обладающий значительной властью над местными людьми и прочными связями в других сообществах Каинитов.

***** Один из самых значимых вампиров эпохи (всю полноту влиятельности которого вы, возможно, еще не осознали).

Ресурсы (Resources)

Ресурсы – это ценное имущество, находящееся в распоряжении вашего персонажа. В средние века, когда наличность была не слишком распространена, ресурсы могли быть выражены и деньгами, но скорее всего это была некая собственность: земля, права на выпас, животные, право сбора налогов в некоторым смысле ничуть не хуже денег. Помните, что вампиры не нуждаются ни в какой пище, кроме крови, и что им достаточно просто удовлетворить свои потребности (в отличие от желаний) в убежище и тому подобном. В основном ресурсы нужны вампирам для оплаты предметов роскоши и расходов на поддержание и повышение Статуса, Влияния и прочих Дополнений. У персонажа с нулевым значением Ресурсов хватает одежды и припасов для нормального существования, но едва ли есть средства на излишества.

* Достаточность: вы можете позволить себе жилье, считающееся вполне приличным среди представителей того класса, к которому вы принадлежите, и выглядите достойно, хотя редко можете позволить себе излишнюю щедрость. Вы можете нанять слугу или оплатить чью-либо помощь, если в этом возникнет необходимость.

** Умеренность: вы на хорошем счету в той общине, которую выбрали в качестве своего окружения, и время от времени можете позволить себе подарок или прихоть, приличествующие вашему положению. Часть ваших ресурсов хранится в форме аккредитивов, драгоценностей и прочего имущества, и можете просуществовать на уровне, соответствующем одной точке, в течение шести месяцев (если вдруг возникнет такая необходимость, например, в путешествии).

*** Достаток: вы – уважаемый и известный член своей общины, у вас есть земля и недвижимость, а также репутация, позволяющая получить заем на очень выгодных условиях. На этом уровне доверие – не менее ценный ресурс, чем дорогостоящие товары. Где бы вы ни оказались, вы способны вести существование, соответствующее одной точке этого Дополнения, на протяжении сколь угодно долгого времени.

**** Богатство: трубадуры слагают легенды о роскоши ваших одежд, многочисленности стад и красоте жилища. Вы богаче многих местных представителей власти (из-за чего вам время от времени приходится испытывать на себе их зависть). Во время путешествий вы в течение года можете существовать на уровне, соответствующем двум точкам в этом Ресурсе, и бесконечно долго – на уровне, соответствующем одной точке.

***** Огромное богатство: Общественное мнение ставит вас в один ряд с Мидасом и Крёзом. У вас огромное состояние, вложенное в разнообразные начинания и предприятия с большим количеством работников, а также связи во всех слоях общества в данной местности. Во время путешествия вы можете позволить себе удобства на три точки в Ресурсах, а при некоторых усилиях – и еще большие. Короли и кардиналы иногда обращаются к вам за ссудой.

Слуги (Retainers)

Слуги – это прислужники и компаньоны, связанные с вашим персонажем личной верностью. В зависимости от персонажа, это могут быть настоящие слуги, товарищи по крестовому походу, друзья детства, соседи по монастырю и так далее. Они могут быть как гулями, связанными с персонажем узами крови, так и обычными людьми, это зависит от предпочтений персонажа. Проработайте описания своих слуг и их взаимоотношений с персонажем, чтобы примерно представлять, как они будут вести себя в игре (где по воле Рассказчика они могут стать настоящим кладезем неожиданностей).

При создании слуг помните, что феодализм во многом *ограничивал* власть сеньоров. Феодальные владыки не обладают абсолютной властью, они принимают присягу, которая обязывает их защищать и всячески поддерживать своих вассалов. Слуги могут рассчитывать на достойное обращение со стороны персонажа, если же он злоупотребляет своей властью, Рассказчик может и даже должен использовать его проступок как повод для скандала или даже юридического расследования со стороны сеньоров самого персонажа. Неограниченная власть для средневековых людей – это оставшийся в прошлом кошмар, ее боятся, считая источником физических и душевных страданий, и поэтому большинству средневековых господ просто в голову не придет обращаться со слугами недолжным образом.

Большинство слуг обладают средними способностями и умениями. В игровых терминах, у них по две точки в большинстве Атрибутов (может быть по три в одном или двух Атрибутах) и не более трех точек в выбранных Способностях. Чтобы получить одного или несколько слуг с выдающимися способностями, можно объединить точки.

* Один слуга

** Двое слуг или один слуга со способностями выше среднего (три Атрибута по три точки, большинство профильных Способностей на три точки и одна – на четыре).

*** Трое слуг, или двое слуг со способностями выше среднего, или один слуга с выдающимися способностями (создается с тем же количеством баллов, что и начинающий персонаж).

**** Четверо слуг, или двое слуг со способностями выше среднего и один обычный, или один слуга с выдающимися способностями и двое обычных.

***** Пятеро слуг, или трое слуг со способностями выше среднего, или твое слуг с выдающимися способностями.

Статус (Status)

Статус – это репутация и положение персонажа в сообществе Каинитов. На начальном этапе статус новообращенного отражает то положение в обществе, которое сумел занять и передать по наследству его сир. В тех местностях, где принадлежность к клану играет большую роль, происхождение из "правильного" (или "неправильного") клана может повлиять на статус персонажа, так же, как и его профессиональная деятельность или жизнь до Объятия, в зависимости от взглядов окружающих персонажа Каинитов. Персонажи, сумевшие стать наставниками или жрецами дорог, обычно обладают высоким статусом. Учтите, что традиция позволяет странникам сохранять свой статус, поэтому если персонаж покинет ту местность, где он сумел заработать себе имя, и окажется в землях с иными стандартами, его репутация хотя бы частично останется с ним. Вампирские схоласты проводят немало времени в размышлениях над вопросом "Есть ли смысл в почестях, повод для которых сам чествуемый отвергает?", а все остальные просто занимаются своими делами.

* Известность: образцовый неонат или типичный служитель.

** Уважение: один из самых выдающихся неонатов округи или служитель, известный своими достижениями.

*** Почитание: на редкость успешный служитель или обычный старейшина.

**** Авторитетность: старейшина, известный своим положением и достижениями, например, советник князя или важнейший участник крупномасштабных событий в человеческом обществе.

***** Преклонение: умелый князь или любой другой предводитель вампирского сообщества.

Суммирование Дополнений

Некоторые Дополнения можно использовать сообща. Так, члены котерии могут объединить такие Дополнения, как Союзники, Контакты, Владение, Стадо, Влияние, Ресурсы и Слуги. Поколение, Наставник и Статус – это личные особенности, которыми нельзя поделиться.

Опора

Вы и остальные игроки делаете одно из Дополнений опорой, на которой держатся все объединенные средства. В большинстве случаев такой опорой становится Владение, в результате чего персонажи получают охотничьи угодья, место для встреч с нужными смертными, хранилище для ценностей и так далее. Но в этом качестве может выступать и любое другое складываемое Дополнение: Наставник станет ключом к богатству и связям, послушные, хотя и ничего не подозревающие люди, питающие персонажей своей кровью, станут их слугами и т. д.

Значение ни одного из объединенных Дополнений не может быть выше значения опорного Дополнения. Если из-за событий в игре или между сессиями это Дополнение пострадало, прочие активы также выходят из-под контроля персонажей, и для того, чтобы вернуть их, придется приложить усилия.

Любой персонаж, внесший вклад в общую копилку, может в любой момент забрать свою долю. Такой отзыв наносит ущерб активам: значение отозванного Дополнения будет на одну точку ниже, чем на момент его добавления. На то, чтобы отозвать актив с меньшими потерями, придется потратить половину времени, обычно уходящего на получение одной точки в данном Дополнении (для каждого задействованного Дополнения), как показано ниже.

***Пример**: Члены котерии Часовня св. Себастьяна объединили свои Дополнения, выбрав в качестве опоры Владение. Территория часовни с прилегающими участками позволяет им взаимодействовать с важными представителями духовенства и местной знати и привлекает набожных смертных, которых персонажи могут привлечь к себе на службу. Всего они вложили четыре точки во Владение и по три точки во Влияние и Слуг.*

Затем настали тяжелые времена. Кампания против местных еретиков, проведенная с завидным рвением, заставила власти закрыть большую часть катакомб, связанных с часовней, а оставшаяся часть подземелий сейчас патрулируется фанатичными добровольцами. Значение Владения упасло с 4 до 2. Часть сановников выбрала для размышлений и молитв менее беспокойные места, поэтому значение Влияния котерии снизилось с 3 до 2. Окрестные помещики, которые сами не могут понять, чью сторону в войне доктрин они занимают, все чаще предпочитают оставаться дома, поэтому значение Слуг также снизилось с 3 до 2.

Значительные усилия, приложенные котерией, могут устранить этот ущерб. Персонажи могут действовать самыми разными способами. Например, они могут напугать добровольных стражей жуткими видениями или явлениями святых и ангелов, которые прикажут нечестивцам покинуть святую землю; такие знамения можно подкрепить ментальными Дисциплинами, внушив смертным благоговейный страх и чувство вины и собственной ничтожности. Персонажи также могут вмешаться в местную политику, вынудив власти переключиться на другую цель. Когда возрастет значение опорного Дополнения, вырастут значения и всех остальных связанных с ним Дополнений, при этом на восстановление этих Дополнений придется потратить только половину от их обычной стоимости.

Котерия при желании может сметить опорное Дополнение. Для этого на приобретение следующей точки нового опорного Дополнения требуется потратить в два раза больше баллов развития, чем обычно; верхний предел также никуда не девается. Иными словами, снижаются все значения Дополнений, которые были выше опорного. В случае такого снижения значений по причине смены опоры стоимость их восстановления до начального уровня не ополовинивается.

Использование суммированных Дополнений

Суммированные Дополнения – это общие ресурсы, иным словами, собственность, находящаяся в распоряжении всей котерии. Все персонажи, сделавшие свой вклад в копилку (вне зави-

симости от размеров вклада), имеют к этим ресурсам равный доступ. Даже если персонаж вложился только в одно из "накапливаемых" Дополнений, он все равно может пользоваться общим фондом. Но одновременное использование ресурсов не всегда возможно. Так, объединенное Стадо на семь точек может предоставить всей котерии только семь пунктов крови за ночь. Как именно эти пункты будут распределять между персонажами, зависит от сложившихся условий и договоренностей.

***Пример**: Четверо игроков решили, что их персонажи создадут фонд Дополнений. Опорой стало Владение (торговое селение Андерсбург), в фонд вошли точки Контактов (переносящие слухи торговцы), Ресурсов (товары и деньги от местной торговли) и Слуг (несколько местных стражников). Билл внес в фонд три точки Владения, Хезер добавила к ним еще две точки Владения и точку Ресурсов, Лиза внесла две точки Владения (потраченные на безопасность), две точки Контактов и одну Ресурсов. Наконец, Стив, у которого мало Дополнений, пожертвовал одну точку Слуг. В итоге получился набор Дополнений: Владения 5, Контакты 2, Ресурсы 3, Слуги 1. Все персонажи могут одинаково пользоваться этими Дополнениями, даже персонаж Стива, хотя игрок внес только одну точку.*

С согласия Рассказчика, игроки могут установить определенные ограничения по использованию общих Дополнений.

Верхние границы

Складывая точки, котерия может получить значения Дополнений, превышающие обычный лимит в пять точек. Это совершенно нормально и лишь подчеркивает полезность сотрудничества. Группа может закрепить за собой большую территорию и создать более обширную сеть союзников и контактов, чем один вампир. Верхнего предела, выше которого нельзя поднимать значения объединенных Дополнений, не существует, но все-таки следует соблюдать определенную осторожность, чтобы не дойти до полных нелепостей. В большинстве случаев Рассказчику желательно установить верхнее значение опорного Дополнения (а значит, и всех остальных), ограничив его 10 точками. Такое значение отражает власть над важным торговым портом или местом паломничества или стадо, состоящее из большей части жителей данного населенного пункта.

Добродетели

Что такое Добродетели, можно понять по их названию: это основы морального облика вашего персонажа. Выбранный вами путь (см. главу третью) определяет общее отношение персонажа к греху и искуплению – правильность и неправильность, допустимое поведение и так далее. Добродетели лежат в основе дорог и направляют отношение персонажа к особенно сложным и опасным ситуациям, а также его вероятную реакцию на такие ситуации.

Помните, что среди Каинитов мало образчиков добродетели, во всяком случае, с точки зрения людей, случись тем разобраться в сложившейся ситуации. Вампир, участвующий в благотворительности и святых делах, вынужден при этом переступать через свое "я"; при всем своем усердии, он все равно питается кровью живых и убегает от мужчин и женщин с сильной верой. Вопрос не в том, насколько добр ваш персонаж; речь идет о его взаимодействии с изменчивой реальностью под гнетом таящегося в нем древнего проклятия, которое отравляет все надежды и подталкивает вампира к погружению в последнюю оргию хаоса и насилия.

Вампиру намного проще придерживаться стандартов поведения, чем следовать внутренней убежденности. Аристократическое достоинство доступно многим вампирам, безграничная любовь, не запятнанная жаждой крови, неведома почти никому из них. Основным конфликтом игры "Темные Века: Вампиры" является попытка сохранить свое внутреннее "я" перед лицом постоянных изменений, достижение благости (как бы она ни определялось) попреки всему, но не упоение собственной "хорошестью" и не изменение мира на ее основе.

Зависимость от общества

Все вампиры отличают правильное от неправильного, даже если эти понятия кажутся им расплывчатыми и необязательными. Добродетели Совести и Убежденности охватывают два противоположных по смыслу подхода к пониманию правильного поведения. Каиниты по-разному от-

носятся к моральным слабостям. Для некоторых это лишь вопрос внешних приличий. Если окружающие узнают, что вампир не соответствует тем нравственным стандартам, которых придерживается, он испытает стыд, а слишком сильный стыд в итоге помешает ему направить все силы на поддержании стандартов. Для других же Каинитов мораль – дело глубоко внутреннее. Вампир знает, что он допустил слабость, и испытывает стыд вне зависимости от того, известно о его проступке окружающим или нет. Проклятие Каина таково, что вампиры обречены на постоянное стремление к смешению с себе подобными и на вечное соперничество с ними же, поэтому их еженощное существование оставляет место и для чувства вины, и для стыда.

Помните, что бросок на Убежденность или Совесть выполняется в тех случаях, когда ваш персонаж знает о "греховности" своих поступков. Он обеспокоен, хочет исправить содеянное в соответствии с заповедями своей дороги. Неудачный бросок означает, что допущенная слабость больше не беспокоит персонажа. Так начинается моральная деградация, поскольку персонаж сумел найти более-менее убедительные оправдания своему неправильному поведению

Совесть

Совесть отражает верность персонажа нравственным законам, по которым существует общество. Он принимает правила, известные ему еще с детства или услышанные в проповедях, и испытывает стыд и вину, когда отклоняется от этих стандартов. Внутренний голос совести позволяет персонажу противостоять искушениям. При совершении сомнительных действий сила испытываемого им раскаяния зависит от значения его Совести. Раскаяние не обязательно выливается в непосредственную реакцию; это во многом зависит от воззрений персонажа. Цифровое значение Добродетели допускает самые разные толкования, не только те, которые строго соответствуют приведенным определениям.

Убежденный стоик, поддавшись слабости, будет испытывать стыд, а не вину; у последователей гностической секты, которая учит, будто прегрешение против мирских законов освобождает дух, замешательство вызовут совсем не те действия, которые оскорбят почтенного раввина.

* Безразличный
** Обычный
*** Этичный
**** Праведный
***** Полный раскаяния.

Убежденность

Убежденность определяет приверженность персонажа нравственным законам, которая является частью его сознательного и тщательно продуманного выбора после отказа от общепринятых норм. Персонаж сам определяет, что он должен, и мнения окружающих его не волнуют. Грех – это неудача в достижении поставленных себе целей, и чем выше значение Убежденности, тем отчетливей персонаж осознает как возможные следствия из своего кодекса поведения, так и собственную подверженность ошибкам. Высокая Убежденность лишает персонажа всего человеческого и делает его невосприимчивым к мнениям людей, среди которых он существует и которыми питается.

* Стойкий
** Уверенный
*** Решительный
**** Безжалостный
***** Полностью уверенный в себе.

Самосознание

Все вампиры постоянно слышат зов Зверя, этой животной и пугающе дикой составляющей их личности, единственная радость которой – в разрушении. Любой вампир, чей опыт не ограничивается несколькими ночами не-жизни, видел, что случается, когда Зверь выходит из-под контроля. Некогда разумное существо становится бездумной тварью, которая, повинуясь инстинктам, выпускает на волю всю свою силу без малейших раздумий или сожалений, но с пугающей хитростью, и буйствует до тех пор, пока не будет наконец уничтожена. В некоторых местностях, где численность Каинитов быстро увеличивается, суровые старейшины держат при себе несколько таких потерянных душ, чтобы можно было преподать новообращенным наглядный урок, но Зверь, к несчастью, нередко одерживает победу над вампиром, поэтому в таком зоопарке нет нужды. Небеса далеко, в конце времен ждет вечность, а Зверь всегда рядом, и вампир или учится управлять им, или гибнет.

Самоконтроль

По словам некоторых из вампирских ученых, Самоконтроль – это наиболее "цивилизованная" реакция на Зверя. Персонаж силой волей подавляет растущее в нем безумие, постоянно наблюдая за тревожащими признаками усиления Зверя и соблюдая правила самодисциплины. Он учится жертвовать частью своих эмоций и даже некоторыми из продуманных планов ради сдержанного, спокойного поведения, тем самым лишая Зверя духовной пищи. Помните, что физический голод мешает достижению этой достойной цели: когда запас крови у персонажа ниже значения Самоконтроля, запас бросков определяется текущим запасом крови (по кубику за каждый пункт крови). С питанием не шутят.

* Нестойкий
** Обычный
*** Воздержанный
**** Благоразумный
***** Хладнокровный.

Инстинкт

Инстинкт – это "варварская" альтернатива Самоконтролю. Персонаж воспринимает безумие и упоение страстью как часть своей природы. Вместо того, чтобы сдерживать Зверя, он старается сохранить крупицы самосознания даже в разгар безумия, чтобы можно было шаг за шагом контролировать свои действия. Если сложность броска на безумие выше значения Инстинкта, при

возникновении угрозы безумия персонаж автоматически погружается в него (если сложность броска ниже значения Инстинкта, то игрок выбирает, погрузился его персонаж в безумие или нет). После этого каждый раз, когда персонаж хочет сознательно совершить то или иное действие, не идя на поводу у безумных порывов, выполняется бросок на Инстинкты, сложность которого равна сложности броска на впадение в безумие. В случае успеха игрок указывает одно действие, которое сознательно выполняет его персонаж. Затем его снова охватывает безумие, продолжающееся до тех пор, пока окончательно не иссякнет. Среди Каинитов такая тактика называется "оседлать безумие".

* Руководствующийся интуицией
** Неприрученный
*** Животный
**** Примитивный
***** Дикий

Ответ на угрозы

Все вампиры сталкиваются с опасностями, а проклятие Каина делает некоторые ситуации особенно рискованными. Огонь, ближайший земной аналог солнечного света, быстро обращает немертвую плоть в кучку пепла. Ранения пробуждают Зверя, который скорее готов убегать, чем сражаться. Физическая сила, социальное давление и духовная мощь порою вселяют в вампира желание сбежать и затаиться в укромном месте.

Мужество

Мужество определяет моральную, интеллектуальную и духовную решимость персонажа не сходить с места тогда, когда больше всего ему хочется сбежать (см. также описание Ротшрека ниже в тексте). Персонажи с высоким Мужеством по-прежнему испытывают страх, но могут обуздать его и воздержаться от необдуманных действий. Отдельные проявления этого умения могут быть самыми разными. Некоторые вампиры на самом деле, на инстинктивном и эмоциональном уровне, не испытывают страха перед огнем, святыми реликвиями и т. п. Они лишь отдают себе отчет в опасности подобных вещей. Другие Каиниты подчиняют страх с помощью военной подготовки, монастырских бдений и иных систематических занятий. Третьи подавляют страх инстинктами, не уступающими ему по силе. Возможно, они сами не понимают, в чем смысл обуздания этой эмоции, или же не могут объяснить этого окружающим.

* Робкий
** Обычный
*** Смелый
**** Решительный
***** Героический.

Переменные Характеристики

У этих характеристик есть одно общее свойство, которое отличает их от всех остальных: их значение изменяется на протяжении сессии, истории или хроники, а не возрастает за счет потраченных игроком баллов опыта. У части таких характеристик есть постоянное значение (практически ничем не отличающееся от значений обычных характеристик) и временное значение (которое можно потратить в игре). У остальных переменных характеристик значение просто изменяется во время игры в соответствии с поведением персонажа.

Дорога

Дорога – это система верований Каинита, те нравственные ориентиры, которые помогают ему сдерживать Зверя и сохранять разум. Подробное описание дорог приводится в Главе третьей. Показатель Дороги позволяет вам отследить положение персонажа относительно той системы верований, которую он себе выбрал. В отличие от большинства характеристик, Дорога оценивается по 10-балльной шкале (вместо 5-балльной). Чем выше значение Дороги, тем серьезней ваш персонаж относится к догматам выбранного учения и тем дальше он от превращения в бездушное чудо-

вище. Но высокое значение Дороги также делает персонажа более чувствительным к тем грехам, которые он вынужден совершать каждую ночь.

Показатель Дороги меняется потому, что вампир время от времени сталкивается с возможностью морального падения, вызванного совершением греховных с его точки зрения поступков. Он становится жестоким и теряет нравственные основы. В этом случае показатель Дороги снижается. Если значение Дороги упало до нуля, душа и сердце персонажа полностью захвачены Зверем. Такие бедолаги переходят по управление Рассказчика и уже не могут быть игровыми персонажами. Вампиры также могут повышать значение Дороги (восходить по ней) благодаря целеустремленности, усердию и опыту (повышение значения Дороги и описание деградации см. далее по тексту).

Приводимые ниже определения того или иного значения отражают отношение персонажа к этическим заповедям выбранной Дороги, а потому неизбежно кажутся расплывчатыми.

* Бездушный
** Погибший
*** Равнодушный
**** Безнравственный
***** Холодный
****** Отстраненный
******* Нравственный
******** Верный
********* Праведный
********** Святой.

Начинающие персонажи в игре по Темным Векам считаются адептами своих Дорог, испытавшими одно-два откровения, которые укрепили их веру.

Эффекты Дорог

У власти Каинита над Зверем (представленной значением Дороги) есть несколько эффектов:

Добродетели: господство Зверя влияет на Добродетели Каинита. Когда требуется проявить ту или иную Добродетель, количество бросаемых на нее кубиков не может превышать значение Дороги персонажа. Чем глубже погружается персонаж под влиянием Зверя, тем чаще такие качества, как совесть, уверенность, инстинкты и самообладание уступают место бездумному гневу и голоду. Помните, что такое потакание слабостям может ускорить деградацию вампира, поскольку Добродетели перестают поддерживать его (см. "Деградация" ниже по тексту).

Сон: Зверь спит крепко и не хочет просыпаться. Вампиры с высокими значениями Дороги вечером пробуждаются раньше тех, у кого значения Дороги низкие (см. далее по тексту). Если вампир вынужден бодрствовать днем, максимальный запас бросков на любое действие у него равен значению Дороги.

Торпор: продолжительность времени, проводимого вампиром в торпоре (см. далее), зависит от значения Дороги. Каиниты с низкими показателями Дорог остаются в торпоре дольше тех, у кого эти показатели высокие.

Аура: каждая Дорога обладает собственной неповторимой аурой, тем чувством или впечатлением, которое непроизвольно вызывает идущий по Дороге Каинит. Чем выше значение Дороги, тем сильнее аура. Например, последователей Дороги Королей окружает аура величия, а последователи Дороги Человечности кажутся похожими на людей, а не на ночных тварей. В целом, аура вампира почти не обладает непосредственным эффектом. Это лишь неопределенное впечатление. Очень низкие и очень высокие значение Дороги дают штраф или бонус к сложности бросков на социальные действия, связанные с аурой персонажа. Эти модификаторы могут учитываться и при бросках на социальные Дисциплины.

Значение Дороги	Модификатор ауры
10	Сложность -2
9 – 8	Сложность -1
7 – 4	Нет

3 – 2	Сложность +1
1	Сложность +2

Сила воли

Сила воли характеризует решимость персонажа – не отдельно взятое мужество, не сознательность, но все те качества, благодаря которым человек противостоит всем напастям, а в особо опасные моменты может превзойти сам себя. Как и Дорога, эта характеристика измеряется по шкале от 1 до 10, но, в отличие от прочих свойств, она имеет два значения: постоянное и временное, которое может повышаться и понижаться в зависимости от обстоятельств.

Постоянное значение силы воли по смыслу и функциям мало отличается от значений других характеристик. Оно определяет количество кубиков, бросаемых на Силу воли, и может быть повышено за счет баллов опыта. Временное значение изменяется по ходу игры, его пункты можно потратить на получение каких-либо немедленных эффектов. Но в этом случае ваш персонаж становится более восприимчивым к влиянию извне. Когда сложность броска определяется по Силе воли, используется временное значение.

** Слабый
*** Застенчивый
**** Неуверенный
***** Уверенный
***** * Самонадеянный
***** ** Решительный
***** *** Настойчивый
***** **** Железная воля
***** ***** Непоколебимый

Использование Силы воли

В игре по "Темным Векам" сила воли используется по-разному, поэтому временное значение Силы воли вашего персонажа может изменяться быстрее, чем значение любой другой характеристики, за исключением разве что запаса крови. Внимательно изучите возможные способы применения Силы воли, поскольку в критической ситуации именно они них может зависеть успех или неудача.

Гарантированный успех: чтобы сделать один бросок автоматически успешным, потратьте единицу временной Силы воли. Таким образом можно потратить только одну единицу Силы воли на определенное действие и только один раз за ход. Успех, полученный за Силу воли, нельзя отменить ничем, даже выпавшими провалами. Если уж персонаж пошел на такие крайности, он должен получить хоть *что-то* за свои усилия. В случае длительных действий можно тратить по единице Силы воли за ход, чтобы подстраховать результаты череды бросков.

Помните, что о намерении потратить Силу воли игрок должен заявить до выполнения броска. Исправить непонравившиеся результаты таким образом нельзя. Сначала усилие, потом уже проверка удачи. В некоторых случаях Рассказчик может запретить использовать Силу воли на получение успеха. Причины такого решения указываются в главах, посвященных Дисциплинам и Рассказу.

Сопротивление инстинкту: некоторые действия выполняются почти автоматически (например, вампир рефлекторно отшатывается от опасного обрыва, не поддающегося контролю пламени или солнечного света, просачивающегося сквозь тонкую занавеску). С разрешения Рассказчика вы можете потратить единицу Силы воли на то, чтобы персонаж не поддался инстинктивному желанию. Это достаточно спорный вопрос, и Рассказчик не обязан всегда давать разрешение на подобное использование Силы воли, но в целом такая возможность в игре есть. Если персонажу приходится бороться с рефлексами на протяжении некоторого времени, возможно, через несколько ходов игроку придется снова потратить Силу воли.

Сохранение здравомыслия: потратив единицу временной Силы воли, вы можете на протяжении эпизода (сцены) воздерживаться от проявлений психоза. Особо сильные раздражители могут поколебать решимость персонажа (выполняется бросок на Дорогу, в некоторых случаях

раздражители действуют автоматически). Но в большинстве случаев Сила воли временно берет верх над порывами. Неоднократное использование Силы воли на сохранение здравого смысла может со временем ослабить большинство психозов и даже полностью подавить их. Помните, что вампиры-Малкавианы не могут таким образом навсегда избавиться от психоза, полученного ими при Становлении. В некоторых других случаях Сила воли тоже не помогает исцелиться.

Победа над болью: потратив единицу временной Силы воли, персонаж на протяжении одного хода может игнорировать штрафы за ранения (см. описание Здоровья). Это позволяет израненному персонажу совершать подвиги в полном соответствии с давней традицией, приписывающей особую живучесть героям (а также выдающимся злодеям). Недееспособные и впавшие в торпор персонажи таким образом Силу воли использовать не могут.

Восстановление Силы воли

Персонажи, утратившие силу воли, оказываются в очень непростом положении. Они не смотрят в листы с характеристиками, зато испытывают слабость и постоянное желание поддаться глубоко укоренившимся инстинктам. Персонаж с нулевым значением временной Силы воли едва ли на что-то годится. Рассказчику не стоит быть слишком строгим там, где речь идет о восстановлении Силы воли персонажей: эти попытки не мешают игре, а правила предполагают, что в случае необходимости у персонажей будет хотя бы несколько единиц Силы воли.

Поведение в соответствии с Натурой: персонажи восстанавливают одну или несколько единиц временной Силы воли, когда поступают в соответствии со своими Натурами (см. выше по тексту). Когда Сила воли у персонажа опускается до нуля, Натура управляет всеми желаниями вампира до тех пор, пока он не совершит поступок, позволяющий ему восстановить хотя бы одну единицу Силы воли.

Завершение истории: временная Сила воли персонажа восстанавливается до максимального значения после завершения игровой истории. Персонаж и его союзники смогли найти выход из запутанной ситуации и теперь, после долгих сессий и многочисленных испытаний, могут отдохнуть и поразмыслить. Неполный успех помешает персонажу полностью восстановить Силу воли, а явная неудача вообще не даст ему такой возможности

Отдых: с разрешения Рассказчика персонаж может восстанавливать единицу временной Силы воли каждый вечер, после пробуждения. Так отображается возросшая после отдыха решимость.

Победа: по решению Рассказчика персонажи могут восстановить одну или несколько единиц временной Силы воли, одержав убедительную победу или достигнув какой-нибудь значимой цели. Так, разгром охотников, проникших в убежище котерии, часто способствует укреплению Силы воли персонажа, как и решительная победа в битве за положение или общественное одобрение творческого или любого другого нововведения. Помимо таких громких событий, где разного рода бонусы обычно распределяются между всеми участками, отдельные персонажи могут восстанавливать Силу воли тогда, когда добиваются успеха действиями, соответствующими их Натуре. Персонаж, на протяжении одного эпизода успешно прошедший ряд испытаний, в которых он должен был (или мог) действовать так, как подсказывала ему Натура, может рассчитывать на восстановление Силы воли, как и персонаж, который с честью выходил минимум из одного такого испытания несколько эпизодов подряд. Количество заметных успехов такого рода, равное постоянной Силе воли персонажа, - отличный показатель развития, хотя Рассказчик может изменять конкретные условия и детали в соответствии с хроникой и текущей ситуацией.

Рассказчик может сам решить, в каких еще ситуациях персонажи могут восстановить Силу воли. Игроки могут вносить свои предложения, но все же должны с уважением относиться к решениям Рассказчика. В целом, чем быстрее Рассказчик восстанавливает Силу воли, тем "кинематографичней" и насыщенней действиями становится хроника, а ограничения на восстановление Силы воли позволяют сохранить напряженную атмосферу безнадежности (если дела у персонажей идут хорошо) или подталкивают к отчаянным поискам запасных вариантов перед лицом повторяющихся неудач (если дела идут плохо).

Запас крови

У каждого вампира есть запас витэ, этой таинственной жидкости, в которую превращается человеческая кровь под влиянием Проклятия Каина и которая поддерживает существование вампира. Пункт крови соответствует примерно одной десятой объема крови взрослого человека, хотя количество крови в человеческом организме может быть разным. К тому же питание причиняет смертным меньше страданий, чем потеря одной десятой крови из-за открытых ран. Все дело в Проклятии.

Максимальный запас крови определяется поколением вампира. Чем дальше отстоят вампиры от своего Темного Отца, тем меньше в их организме витэ: они не могут выпить столько же крови, сколько их старшие Сородичи, и не могут сжечь ее так же быстро. Мудрецы из числа Каинитов говорят, что рано или поздно настанет время, когда вампиры высоких поколений будут почти неотличимы от смертных по силам, и при этом, вполне возможно, сохранят все присущие вампирам слабости. Небольшое, но постоянно увеличивающееся число Сородичей 13-го поколения, чьи слабые способности могут вызвать лишь презрение, подтверждает эти предположения. Ну а пока преимущества низкого поколения делают дьяблери особенно привлекательным для Сородичей высокого поколения, которые таким образом стремятся обрести те качества, которые по-другому им недоступны.

Если временный запас крови у вашего персонажа понизился до нуля, он очень легко впадает в безумие, которое длится до тех пор, пока голодный вампир не восстановит хотя бы несколько пунктов крови. Котерия, помимо всего прочего, обеспечивает присмотр за каждым своим членом и упрощает питание, в результате чего снижается вероятность досадных ситуаций с неконтролируемым поглощением крови. Когда персонаж оказывается на грани голодания, ему все сложнее контролировать себя. При бросках на самообладание количество бросаемых кубиков не может превышать значения временного запаса крови, даже если значение Самоконтроля или Инстинкта будет выше этого числа.

Использование крови

Вампиры называют этот процесс "сжиганием" крови, и иногда это определение почти полностью соответствует истине. Бывает так, что во время напряжения (как физического, так и умственного) вампиры вдруг краснеют, по их венам разливается жар, согревая их сильнее, чем когда-либо при жизни. Это витэ отдает таящуюся в нем сверхъестественную энергию. В других случаях использование витэ не так заметно, его трата оставляет после себя лишь постепенно усиливающееся чувство голода.

Пробуждение: каждый вечер при пробуждении персонажа тратится пункт крови. Чтобы оживить холодное мертвое тело, требуется определенное усилие.

Исцеление: потратив пункт крови, можно вылечить один уровень поверхностных или летальных повреждений. Как правило, в это время персонаж должен отдыхать. Приемлемыми условиями считаются неспешная прогулка, пешая или конная (но для излечения особо серьезных ран может потребоваться полный покой), но не пробежка и не бой. Если вы хотите, чтобы персонаж лечился одновременно с выполнением другого действия, выполните бросок на Выносливость + Выживание (сложность 8) после того, как потратите кровь. Если бросок оказался неудачным, кровь была потрачена зря. Помните, что это – единственный способ, которым вампиры могут залечивать раны. Если персонаж не тратит кровь на лечение, его ранения и травмы остаются с ним навечно – как и все прилагающиеся к ним штрафы.

Повышение физических Атрибутов: потратив пункт крови, можно на одну точку повысить значение одного из Физических Атрибутов (Силы, Ловкости или Выносливости). Эффект сохраняется до конца эпизода (сцены). В начале хода игрок должен заявить о том, что он собирается повышать Атрибут, но сама эта "раскачка" не требует концентрации, поэтому в этот же ход персонаж может выполнить другие действия без получения специальных штрафов. Количество пунктов крови, которые можно потратить за ход на увеличение Атрибутов, определяется поколением вампира, при этом значение любого физического Атрибута может только на одну точку превышать максимальное значение, устанавливаемое поколением (до шести точек для вампира восьмого поколения, до семи точек для вампира седьмого поколения и так далее). Можно потратить дополнительные пункты крови, чтобы еще больше повысить значения Атрибутов, но все эти "излишества"

исчезнут через три хода после того, как персонаж вольет в них кровь. Значение Атрибутов не может быть выше 10 точек.

Раскачанные за счет крови Атрибуты могут проявляться по-разному, в зависимости от того, как воспринимает себя персонаж. У слабого вампира, вдруг обретшего сверхъестественную силу, соблазн отрастить выпирающую мускулатуру будет больше, чем у того, кто и в обычных условиях достаточно силен. Раскачанная Выносливость может стать заметной при получении ранений, когда порезы затянутся буквально на глазах, а ожоги и рубцы будут смыты потоками витэ. Такие побочные эффекты должны стимулировать отыгрыш, а не просто убеждать игроков и персонажей в том, что не стоит полагаться на предоставляемые вампиризмом преимущества ради того, чтобы уравновесить его недостатки.

Питание других: нанеся на тело порезы, можно слить один или несколько пунктов крови и отдать их другому персонажу. Вампиры могут выпить эту кровь и добавить ее к собственному запасу крови. Такой "подарок" накладывает на принявшего его вампира узы крови (см. далее по тексту). См. также описание гулей (людей и животных, в телах которых есть кровь вампира).

Маскарад: потратив некоторое количество пунктов крови, можно скрыть признаки вампиризма под создаваемой кровью личиной жизни. Появляется дыхание, кожа теплеет, на щеках появляется румянец и так далее. Во время этого прилива жизни, длящегося до конца эпизода, вампир физически может сойти за человека. Для персонажей, идущих по Дороге Человечности, стоимость такой маскировки в пунктах крови равна 6 – значение Самоконтроля. Последователи других Дорог должны потратить два дополнительных пункта крови (итого 8 – значение Самоконтроля), так как они дальше отстоят от людей и приложили определенные усилия к тому, чтобы подавить в себе остатки человечности. Вампиры, у которых вообще нет Самоконтроля, поскольку на выбранных ими Дорогах почитается Инстинкт, лишь с огромным трудом могут притвориться живыми людьми (для этого им требуется потратить восемь пунктов крови).

Использование Дисциплин: пункты крови тратятся на использование некоторых вампирских Дисциплин (см. Главу шестую). Применение Дисциплины обычно рассматривается как действие, но это действие включает в себя и трату крови.

Пополнение запаса крови

Вампиры получают кровь именно тем способом, о котором говорится в легендах: забирают ее у других существ. Не желающий охотиться вампир едва ли долго протянет, и эта вынужденная необходимость налагает некоторые ограничения на различные концепции "хороших парней". Вампиры – хищники, этим все сказано.

Питание не поддается строгому планированию. Насыщаясь, вампир может утратить самообладание и полностью осушить жертву. Он также может подхватить какую-нибудь болезнь, передаваемую с кровью. Помните, что ваш персонаж не считает выпитые пункты крови или бросаемые кубики. Для него этот процесс носит более личный характер. Большинство вампиров (и почти все жертвы) во время питания испытывают всепоглощающее чувство эйфории. Эти переживания нельзя назвать сексуальными, но все же больше всего они напоминают именно оргазм (вампирские теологи сочинили немало трактатов, где рассматривается глубинный смысл такого сходства). Вампир, увлеченный поглощением крови, едва ли замечает, что творится вокруг него, время для него ускоряется или, наоборот, замедляется. Недостаток крови вызывает мучительную агонию, в которой сливаются воспоминания о голоде смертного и ощущение сосущей пустоты во внутренностях. Поток крови питает ссохшиеся ткани и порождает физическое и психологическое чувство наполненности.

За ход вампир может выпить до трех пунктов крови от одной жертвы. Чем больше крови вампир выпивает, тем сильнее он высушивает жертву, и тем меньше удовольствия приносит процесс. Сопротивление прекращает сразу после того, как клыки прокусят кожу. Даруемое Поцелуем (эвфемизм, используемый для обозначения укуса) чувственное наслаждение вызывает у жертв привыкание. Из таких несчастных, стремящихся вновь испытать удовольствие, и образуются стада (в дополнение к другим трагическим последствиям).

Игроки, чьи персонажи обладают Добродетелью Самоконтроля, могут выполнить бросок со сложностью 8, чтобы избежать погружения в омут Поцелуя. В результате потенциальные жертвы дьяблери могут сопротивляться тем, кто укусил их.

Как правило, в человеке 10 пунктов крови, но ранения уменьшают этот объем. За каждый уровень незалеченных повреждений запас крови в жертве уменьшается на единицу. Помните, что вампиры редко проводят полноценный медицинский осмотр своей жертвы. Нередко случается так, что Каиниты, не подозревая о том, что в их жертве и без того осталось мало крови, вместе с кровью забирают и жизнь. Можно пить кровь животных (хотя она не так питательна), как описано в Приложении.

Старая кровь, выпущенная из согревающего ее тела, быстро теряет свою ценность. Она портится в течение нескольких часов или ночей, если только персонаж не сохранил ее магическим или иным сверхъестественным способом. Но кровь старых вампиров не только годится в пищу, но и обладает большим могуществом, чем кровь любых других существ. Каждый пункт крови, полученный от старейшины, при попадании в организм питающегося вампира считается за два и более пункта крови. Нельзя сказать, что в старших вампирах физически больше крови, но из-за силы довлеющего над ними проклятия их кровь становится гуще.

Молва приписывает множество чудесных свойств крови оборотней, фей и тому подобных созданий. Опыт показывает, что вампиры, попытавшиеся напитаться от таких "сосудов", почти всегда заканчивали тем, что сами оставались без крови, а значит, уже не могли рассказать о полученных преимуществах.

Таблица Поколений

Поколение	Характеристики	Максимальный запас крови	Пунктов крови за ход
Третье	10	Неизвестно	Неизвестно
Четвертое	9	50	10
Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	4
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1
Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое +	5	10	1

Характеристики: максимальное количество точек, которое может быть у вампира данного поколения в Атрибутах и Способностях.

Максимальный запас крови: максимальное количество пунктов крови в организме вампира данного поколения. Помните, что старейшины скорее сгущают выпитое витэ, чем разбухают от огромного объема крови.

Пунктов крови за ход: максимальное количество пунктов крови, которое вампир данного поколения может потратить за ход.

Помните, что по умолчанию персонажи игры "Темные Века: Вампиры" принадлежат к 12-му поколению, если только игрок не приобрел соответствующее Дополнение или если персонаж не совершил дьяблери.

Уровни здоровья

Уровень здоровья	Штрафы к запасу бросков	Штрафы к движениям
Здоров	0	Нет
Ушибы	0	Нет
Повреждения	-1	Нет
Травмы	-1	Скорость бега снижается наполовину

Ранения	-2	Не может бежать; не может сначала переместиться, потом атаковать
Тяжелые повреждения	-2	Максимальная скорость 2,7 м/ход
Калека	-5	Максимальная скорость 0,9 м/ход
Недееспособность	Броски не выполняются	Не может двигаться

Здоровье

Эта характеристика описывает именно то, что следует из ее названия: насколько ваш персонаж изранен или болен. В игре семь уровней здоровья, которые отделяют вампира от полного уничтожения, а человека – от смерти. Штрафы к запасу бросков (см. таблицу) не складываются, иными словами, персонажи с Тяжелыми повреждениями получают штраф -2. Эти штрафы не распространяются на броски на поглощение урона, большинство проверок Добродетелей и броски на Силу воли, когда требуется прервать ранее заявленное действие и перейти к другому занятию. Под штрафы подпадают броски на повреждения от основанных на Силе атак, но не от атак, где задействовано механическое усилие (например, повреждения от арбалетных болтов).

Здоров: свобода действий персонажа ничем не ограничена.

Ушибы: персонаж получил незначительные досадные повреждения, которые могут повлиять на отыгрыш, но не на механику игры.

Повреждения: персонаж получил поверхностные ранения, которые не мешают движению, но уменьшают запас бросков на один кубик.

Травмы: персонаж получил неопасные, но значительные ранения, из-за которых скорость бега у него наполовину снизилась, а запас бросков стал меньше на один кубик.

Ранения: персонаж получил серьезные ранения, из-за которых не может бегать (но может передвигаться шагом), запас бросков уменьшился на два кубика. Персонаж не может сначала переместиться, а потом уже атаковать. При разделении действия одного хода на передвижение и атаку он всегда теряет кубики.

Тяжелые повреждения: персонаж тяжело ранен и за ход может проковылять только 2,7 м (3 ярда). Запас бросков уменьшается на два кубика.

Калека: персонаж очень тяжело ранен и едва способен передвигаться (максимальная скорость равна 0,9 м за ход). Запас бросков уменьшается на пять кубиков.

Недееспособность: персонаж не может двигаться, как правило, он теряет сознание. Если у вампира, получившего этот уровень повреждений, не осталось крови, он впадает в торпор (см. далее по тексту). Если человек в состоянии Недееспособности получает еще одно повреждение (любого типа), он умирает. Недееспособный вампир умирает Окончательной смертью, если ему будет нанесено усиливающееся повреждение.

Опыт

Выжившие персонажи со временем развиваются и меняются. Даже вампиры, чьи тела остаются неизменными на протяжении столетий, приобретают новые способности, учатся и раскрывают свой потенциал. Немалая часть этих перемен совершается на уровне отыгрыша: новые принципы и поведение не требуют поддержки со стороны механики. В остальных случаях затрагиваются значения характеристик, и именно тогда в дело идут баллы опыта.

В игре "Темные Века" существует две системы оценки развития персонажа. Обычные баллы опыта отражают тот опыт, который персонаж получал из ночи в ночь, проводя время в делах, опасных приключениях и стычках. Вампиры порою ведут очень бурное существование, но в целом темп нежизни Каинита нетороплив. Постепенные, хорошо обдуманные изменения выражаются через *баллы развития* (maturation points). Баллы опыта можно получить за одну ночь, баллы развития накапливаются годами.

Баллы опыта (за игровое время)

Решение о том, сколько баллов опыта получают персонажи по окончании сессии и истории, принимает Рассказчик. В общем случае баллы опыта начисляются за успешное выполнение опас-

ных заданий со стороны персонажа, который принял брошенный ему миром вызов, и за хороший отыгрыш со стороны игрока. К начисляемым баллам относятся (в том числе):

Опыт за сессию / главу

Автоматический: один балл за участие и прилагаемые усилия. Рассказчик не начисляет этот балл только тогда, когда игрок вообще не участвовал в сессии.

Уровень знаний: один балл начисляется в том случае, если игрок может связно объяснить, что его персонаж узнал и чему научился за время сессии.

Отыгрыш: один или несколько баллов начисляются за то, что игрок сумел вдохнуть в персонажа жизнь (через яркие описания, диалоги и пр.).

Героизм: один или несколько баллов начисляются за то, что персонаж на пути к высшей цели смело противостоял опасностям. Помните, что у персонажа должна быть убедительная причина, по которой он рискует жизнью (или нежизнью). Беспечность и глупая бравада не считаются, в отличие от противостояния огню и солнцу ради спасения союзника.

Опыт за историю

Успех: один балл начисляется каждому персонажу, который сумел далеко продвинуться на пути к своей цели. Учитываются и незначительные победы, а также умение приспособиться к непредвиденным трудностям.

Опасность: один балл начисляется всем персонажам, которые на том или ином этапе игры были вынуждены противостоять значительным опасностям, как физическим, так и всем прочим.

Мудрость: один балл начисляется всем персонажам, которые сумели внести неожиданное, но хитроумное предложение или в критической ситуации проявили недюжинную смекалку и сообразительность.

Эти перечни включают далеко не все возможности для начисления баллов опыта. Опираясь на них, Рассказчик может сам решить, за что выдавать опыт.

Распределение баллов опыта

Глубокое овладение той или иной областью знаний требует времени. Первую точку в Способности можно получить за несколько ночей (по умолчанию 10 – 1 за каждую точку Интеллекта). Чтобы повысить Атрибут на одну точку, обычно хватает месяца целенаправленный усилий или нескольких месяцев в том случае, когда у персонажа есть и другие дела. Первая точка в Дисциплине обычно приходит с приливом вдохновения. Для получения дальнейших уровней Дисциплины нужно потратить время, иногда – несколько лет и даже десятилетий, если речь идет о чем-то очень сложном. Рассказчик может решить, что все баллы опыта должны быть потрачены в конце обучения или же наоборот, на протяжении всего периода, чтобы персонаж, прервавший свои занятия, позже мог возобновить их без потери предыдущих достижений.

Помните, что изменение Дополнений зависит не от баллов опыта, а от отыгрыша (персонаж должен найти себе новых слуг или расширить владение). В некоторых случаях Рассказчик может разрешить увеличение хорошо развитого Дополнения (или восстановление Дополнения, значение которого уменьшилось из-за неблагоприятных обстоятельств) по цене Добродетели (текущее значение × 2).

Баллы опыта

Характеристика	Стоимость
Атрибут	Текущее значение × 4
Имеющаяся Способность	Текущее значение × 2
Новая специализация или профессия	Текущее значение
Новая Способность	3
Клановая Дисциплина	Текущее значение × 5
Прочие Дисциплины	Текущее значение × 7
Дополнительный Путь (Тауматургия, Смерть)	Текущее значение × 4
Новая Дисциплина	10
Новый дополнительный Путь	7

Добродетель	Текущее значение × 2*
Дорога	Текущее значение × 2
Сила воли	Текущее значение

* Повышение Добродетели за счет баллов опыта не приводит к повышению основанных на этой Добродетели характеристик (Силы воли и Дороги).

Баллы развития (в промежутках между сессиями)

История может развиваться на протяжении нескольких ночей "игрового времени" (т. е. времени в мире персонажей, а не игроков), но хроника может идти намного дольше. Бессмертные чудовища хороши уже тем, что истории с их участием дают возможность охватить большие временные периоды. Типичная хроника по Темным Векам состоит из историй, разделенных годами и даже десятилетиями. В промежутках между этими историями – во время бездействия – персонажи развиваются значительно медленней. Вампиры – статичные создания, и без дополнительных раздражителей (которые возникают в историях) их развитие идет черепашьим шагом.

Отразить этот момент помогают баллы развития, которые персонажи накапливают за время бездействия и которые игроки могут потратить между историями. Помните, что количество таких баллов определяется по скользящей шкале, и в годы сразу после того или иного события вампир получает больше баллов. Это связано с тем, что процесс обучения у вампира со временем замедляется. Сородич, на несколько лет предоставленный сам себе, еще сохраняет достаточную активность, но вампир, на протяжении пары столетий занятый только собой, вполне может несколько месяцев подряд изучать одну и ту же страницу текста или размышлять над каким-нибудь сомнительной теологической проблемой. Поэтому желательно, чтобы истории вашей хроники были разделены годами, а не десятилетиями.

Распределение баллов развития

Если игрок решает потратить баллы опыта на приобретение первой точки новой Способности или Дисциплины, Рассказчик может потребовать от него отыграть напряжение и концентрацию усилий. Прежде чем приступать к распределению баллов, выберите, будете ли вы тратить баллы развития на приобретение новых способностей или на усовершенствование уже имеющихся.

Баллы развития тратятся непосредственно перед началом новой истории. Приобретенные на них способности сразу же вступают в действие. Неизрасходованные баллы не сгорают и переносятся на следующий период бездействия. Стоимость повышения характеристик за счет баллов развития указана ниже.

Атрибуты: пять баллов за точку, если возраст вашего персонажа в веках ниже значения его Силы воли; десять баллов за точку во всех остальных случаях.

Способности: два балла за точку. Специализации и профессии приобретаются за один балл каждая.

Дисциплины: стоимость изучения Дисциплин повышается по мере старения вашего персонажа. В первые два столетия она составляет три балла за точку, затем каждые два века увеличивается за один балл. Если речь идет о Дисциплине с несколькими путями (в средние века это, скорее всего, будет Тауматургия и Смерть, в последующие эпохи перечень таких Дисциплин может быть другим), то за эту цену можно получить две точки. Стоимость одной точки внеклановой Дисциплины выше на один балл.

Добродетели: два балла за точку.

Дорога: один балл за точку, пока значение Дороги не сравняется со значением Силы воли, затем – два балла за точку.

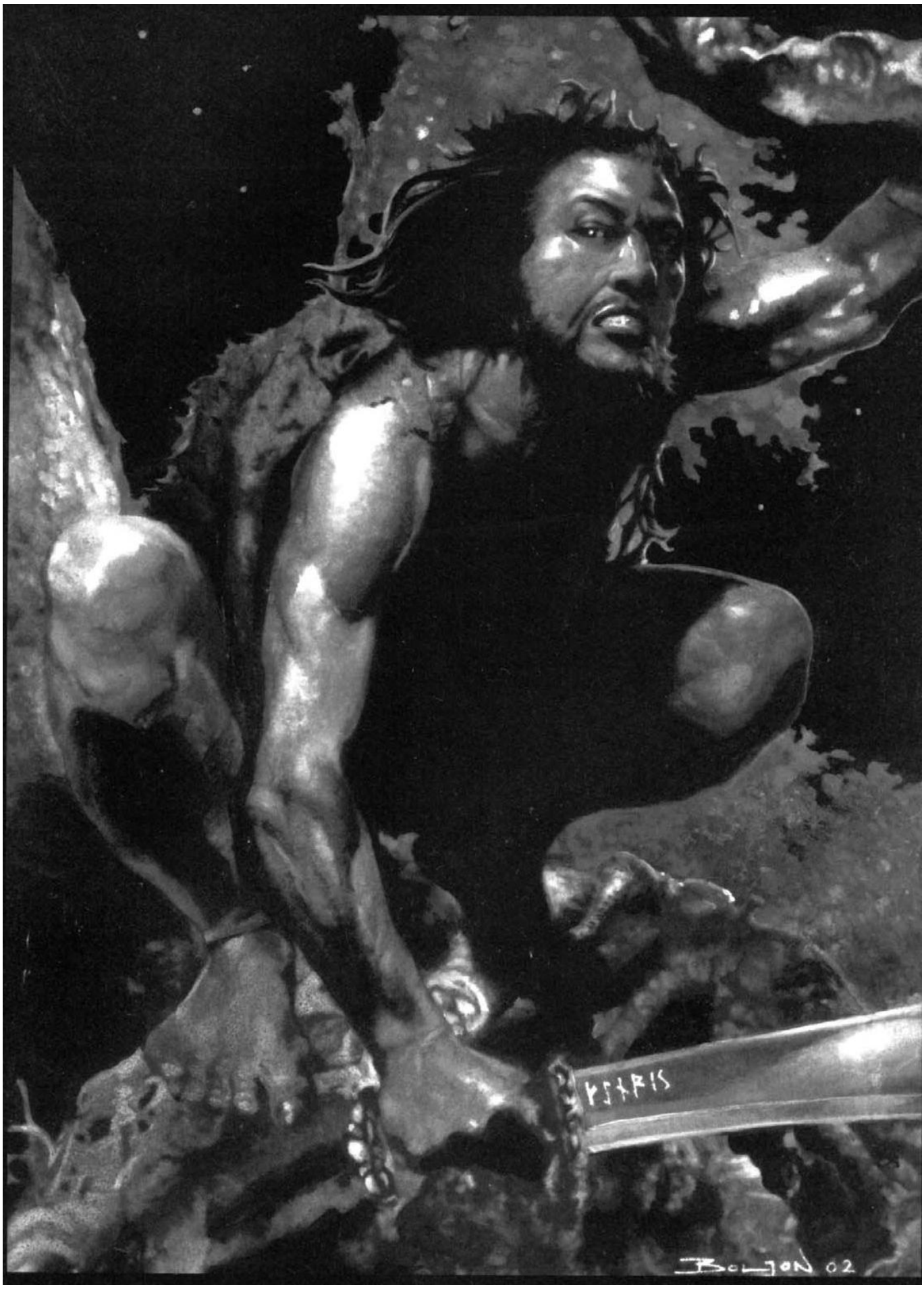
Сила воли: два балла за точку.

Дополнения

Как сказал пророк, "время и случай для всех их[1]". Во всех остальных случаях персонаж может рассчитывать на собственные силы. Но установление связей с миром всегда несет в себе опасность. Стоимость повышения Дополнения составляет один балл развития за первые два века существования вампира плюс еще один балл за каждые последующие два века. Чем старше вампир, тем ему сложнее взаимодействовать с миром и находить новые решения. Выжившие вампиры кое-как справляются с задачей, но ничего простого и забавного в этом нет.

Временной отрезок	**Баллы развития**
Первые 5 лет	1 балл за год
Следующие 25 лет	1 балл за пять лет
Следующие 100 лет	1 балл за десять лет
После 130 лет	1 балл за двадцать лет
В торпоре	нет

[1] Ветхий Завет, Книга Екклезиаста или Проповедника, 9:11.


BOLTON 02

Случилось так, что обнаруживший зверя человек был крестьянином.

Он пахал землю, сажал овощи и разводил гусей, свиней и прочую живность. Он не был ни рыцарем, ни монахом, ни крестоносцем. Не был он и великим праведником или посланцем императора Фридриха. Простой крестьянин, переселившийся на новые земли.

Когда пришла просьба о помощи в заселении земель пруссов и ливов, стало ясно, что господин будет только рад "передать" его и других крестьян немецким рыцарям-монахам. После двух лет болезней все свиньи передохли, поля стояли заброшенными, и хозяину такие арендаторы были не нужны. А вот Тевтонский орден нуждался в руках и телах для освоения новых христианских земель.

Может быть, он слишком уж сильно хотел присоединиться к этому крестовому походу. Или, скорее, мечтал о земле, на которой мог бы работать вдали от рыцарей и господ, хоть святых, хоть нет. Он готов был отдавать плоды трудов своих Ордену, но вовсе не горел желанием встречаться с фанатичными рыцарями. Мечи и рыцари ему опротивели еще тогда, когда в междоусобных войнах один из его дядьев был убит, а брат стал калекой. Жена порою посмеивалась над ним, не слишком-то веря в его храбрость, но терять мужа она не хотела, а плодородные земли, пусть даже и языческие, были намного лучше медленной смерти от голода в родных краях.

И даже она соглашалась с тем, что новые земли прекрасны. После нескольких месяцев трудов бескрайние леса уступили место пашне, а птица и свиньи чувствовали себя просто отлично. Но больше всего в этой местности ему нравился свет. Говорили, что язычники поклоняются темным лесным божествам, он же больше всего любил рассветы и закаты. Красноватое сияние, просачивающееся сквозь листву огромных деревьев и разносимые ветром потоки воздуха. Земля, которую он возделает своими руками. В ней чувствовалось величие. Может быть, рыцари-монахи были правы, когда говорили, что их ведет Господь.

Но садящееся сияющее солнце неизбежно предвещало наступление ночи. А в этот великолепный вечер желание полюбоваться закатом завело его слишком далеко. Чтобы увидеть, как гаснущий свет сочится сквозь кроны деревьев, он уходил все дальше и дальше от своей пашни и просеки и в конце концов потерял их из виду. Отбрасываемые деревьями тени постепенно расползлись и покрыли собой всю землю. Лес наполнился голодными криками диких зверей, а он по-прежнему смотрел на последние алые отблески света на верхушке самого высокого дерева.

Конечно же, его глаза привыкли к темноте, но она все равно казалась слишком густой. И он едва ли заметил, какой мягкой была лесная почва в том месте, где он стоял, пока земля не зашевелилась у него под ногами. Он посмотрел вниз, опустившись на колени, чтобы лучше видеть. Земля двигалась. "Животное", - подумал он. – "Норная тварь".

Когда сначала одна, а за ней и вторая сильная рука вдруг вырвались из земли и схватили его, той частицей сознания, что еще не поддалась ужасу, он отметил, что был прав только наполовину. Вскоре из-под земли показалась и голова твари, этой пародии на человека с горящими красными глазами и раскрытым ртом с огромными зубами.

Уже умирая, крестьянин подумал, что в этих краях лесные боги и в самом деле были темными.

Глава шестая: Дисциплины

Знай, врата смерти – под моей охраной,
Тайны веков начертаны для моих глаз.
- Фрагменты из Эрджияса, II (Лилит)

Проклятое благословение

Каиниты полагают, что Каин после изгнания в страну Нод долго бродил по земле, одинокий и проклятый, пока не повстречал Лилит. Первая жена Адама, изгнанная из рая за гордыню, была могучей волшебницей. Она раскрыла Каину тайны его проклятой крови. От Лилит он узнал, как становится сильнее и быстрее, научился смотреть в другие миры, призывать свет и тьму. Чтобы воспользоваться этими, Каину нужно было подчинить своей воле грызущий его изнутри голод, благодаря чему они и получили название Дисциплин. В нынешние ночи существует больше дюжины таких Дисциплин, частью из них владеют многие вампиры, остальные же принадлежат отдельным кланам и линиям крови, которые ревниво оберегают свои тайны. Говорят, что в ранние ночи каждый вампир с самого Становления мог овладеть самыми разнообразными силами. С приходом третьего поколения и порожденных им кланов дары стали более ограниченными. Но со временем старейшины и Старцы могут развить в себе огромное множество пугающих сил крови.

Помимо происхождения и способов применения, в описании каждой Дисциплины приводятся рассуждения о том, является ли она результатом проклятия, полученного Каином от Господа (или Патриархами от Каина), или же благословением. Эти замечания учитываются только при отыгрыше. Не стоит думать, что ваш персонаж потеряет точку в Этикете, если поднимет Анимализм с 4 до 5.

Тайны кланов (опциональное правило)

Дисциплины – это впечатляющие проявления силы Крови, и вампиры не склонны делиться ими. Многие из наиболее загадочных Дисциплин принадлежат небольшому числу линий крови, и старейшины этих кланов часто стараются сделать так, чтобы их тайны не стали достоянием остальных Сородичей. Система баллов опыта (см. выше в Главе пятой) повышает стоимость внеклановых Дисциплин по сравнению с клановыми; если же Рассказчик хочет, чтобы определенные Дисциплины остались тайной того или иного клана и не были доступны тем вампирам, кто к данному клану не принадлежит, он может воспользоваться опциональным правилом.

Согласно этому правилу Каинит может свободно развивать только три физические Дисциплины (Могущество, Стремительность и Стойкость) и свои клановые Дисциплины. Чтобы выучить новую Дисциплину, вампир должен получить часть крови того Сородича, для которого эта Дисциплина является клановой, а также пройти у него обучение. Это правило вынуждает вампиров, которые хотят освоить, например, Власть над тенью, вступать в отношения с одним из Ласомбра. Если персонаж получил кровь и наставления, игрок может приобрести первую точку в новой Дисциплине по обычной цене (10 баллов опыта). После этого он может развить Дисциплину до 5-го уровня по стандартной стоимость для внеклановых Дисциплин (текущее значение × 7) без дальнейшего обучения и без получения крови. Кровь достаточно выпить только один раз, но при этом ученик делает первый шаг к узам крови с учителем (см. далее по тексту).

Первый уровень внеклановой Дисциплины также можно получить с кровью представителя соответствующего клана безо всяких наставлений (например, если этот вампир окажется в вашем распоряжении с колом в груди), но в этом случае стоимость увеличивается вдвое, до 20 баллов

опыта. До тех пор, пока персонаж не получит наставлений от представителя соответствующего клана, стоимость развития "украденной" им Дисциплины будет вдвое превышать обычное значение (т. е. будет равна текущему значению × 14). И снова выпитая кровь может породить узы крови.

Это опциональное правило не позволяет Дисциплинам широко распространяться среди вампиров. Многие игроки, в особенности с персонажами-Бруха (у которых только одна нефизическая Дисциплина), могут воспротивиться этому правилу, поэтому желательно обсудить его введение в игру с остальными членами группы.

Магия крови

Две из описанных в этой главе Дисциплин (Смерть, или Мортис, и Тауматургия), отличаются от всех остальных. Уровни большинства Дисциплин предоставляют доступ к отдельным возможностям, и повышение уровня за счет баллов опыта означает, что теперь вампир может применить ту или иную силу. Мортис и Тауматургия, в свою очередь, - это разновидности магии крови, и они предоставляют более широкий набор возможностей. Это свойство позволило разделить их на две составные части: магические пути и ритуалы.

Магические пути

Каждая магическая Дисциплина делится на несколько путей. Правильнее всего будет назвать их специализациями, изучаемыми в рамках Тауматургии или Мортиса. Магия путей всегда почти мгновенна и во многом основана на импровизации, она показывает, насколько персонаж овладел данным аспектом Дисциплины. Тремер, в достаточной мере овладевший путем *Rego Vitae*, настолько умело манипулирует кровью, что ему почти не требуются дополнительные приготовления. Магия путей имеет пять уровней. Даже те счастливцы, которые начинают игру с поколением ниже восьмого, не могут овладеть шестым уровнем пути, поскольку его просто не существует.

Основной путь выбирается при приобретении первой точки в магической Дисциплине. Маги-Тремеры и колдуны-Каппадокийцы могут в качестве основного выбрать любой путь своей клановой Дисциплины. Маги крови из других кланов более ограничены в своем выборе (см. пояснения ниже). Основной путь всегда остается на том же уровне, что и Дисциплина в целом, повышаясь вместе с ней.

За баллы опыта можно приобрести и развить дополнительные пути (см. использование баллов опыта выше по тексту), но пока вы не достигните мастерства в основном пути (не разовьете его до 5-го уровня), уровень остальных путей должен быть ниже, чем у основного. Так, если основным путем Тауматургии вы выбрали *Rego Motus*, который у вас развит до 3-го уровня, вы не можете поднять *Rego Tempestas* выше второго уровня, пока не повысите значение Тауматургии до 4 (что даст вам 4-й уровень *Rego Motus*).

Ритуалы

В отличие от путей магии, ритуалы магии крови требуют времени и соблюдения ряда правил. Они не допускают спонтанности или импровизации. Некоторые ритуалы проводятся несколькими участниками, для проведения других достаточно и одного мага. Длительность ритуала не может быть меньше пяти минут, если только иное не указано в описании; большинство ритуалов занимают больше времени.

Ритуалы распределены по уровням от первого до шестого. Но персонажу не требуется отдельно повышать значения ритуалов, в отличие от значений путей или Дисциплин. Персонаж может выучить любой ритуал, чей уровень равен или ниже его значения Мортиса или Тауматургии. Строгого порядка изучения ритуалов не существует, поэтому персонажу вовсе не обязательно изучать Защиту от гулей, чтобы затем выучить Защиту от вампиров. Персонаж может выучить любой ритуал, к которому у него есть доступ – иными словами, который он может найти в библиотеке, узнать от терпеливого наставника или же получить в результате сделки с тем, кому этот ритуал был известен. Этот "партнер" может быть членом вашего клана или существом из иного мира: легенда гласит, что обитатели ада хорошо разбираются в ритуальной магии. Изучение ритуалов не требует траты баллов опыта, но требует времени (а что такое время для бессмертного?). Как правило, на изучение уходит неделя за каждый уровень ритуала. Рассказчик может уменьшить или увеличить этот период, в зависимости от сюжета хроники.

Каиниты, страстно желающие усовершенствовать свои Дисциплины, обязательно обзаводятся библиотеками, где собирают древние магические манускрипты, а также собственные записи, повествующие об изучении сверхъестественных сил и уроках у старейшин. С разрешения Рассказчика персонаж может самостоятельно разрабатывать ритуалы. Это очень долгий процесс, длящийся минимум один месяц за каждый уровень ритуала (и намного больше, чем месяц, за каждую точку ритуала пятого и более высоких уровней). Значение Дисциплины, задействованной в ритуале, и Оккультизма у персонажа должно быть выше, чем уровень разрабатываемого ритуала (т. е. для составления тауматургического ритуала 3-го уровня персонажу требуется Тауматургия 4 и Оккультизм 4). Персонажу также не обойтись без Ресурсов, пусть и не слишком больших, поскольку он будет сидеть дома, учиться, препарировать лесных зверушек и делать записи, совершенно не имея времени на разные рискованные предприятия. Рассказчик может выдвинуть и другие требования с учетом специфики ритуала, а также совместно с игроком проработать новый ритуал, сделав его полезным и удобным, но не чрезмерно мощным.

Анимализм

Вампиры, которым приходится охотиться на людей, предпочитают жить в городах, но мир Темного Средневековья в основном сельский. Одинокие фермы и нехоженые леса, раскинувшиеся между городами, таят в себе опасности. Даже если не думать о сверхъестественных угрозах, смертные и Каиниты, вышедшие за пределы городских стен, могут столкнуться с дикими животными, начиная от стаи волков и заканчивая разъяренным лосем. Вампиры, которым щепетильность или крайняя степень отчаяния не позволяют питаться людьми, часто охотятся на животных ради их крови. В необжитых местах Каинитам постоянно приходится быть настороже.

Людям тоже не обойтись без животных. На них ездят верхом, пашут, их едят и держат при себе для развлечения. Животные стали неотделимой частью человеческого сообщества. Они проникли во все сферы человеческой жизни, люди же по большей части не замечают тварей, кишащих у них под ногами. Это одинаково верно и для городов, и для деревень: птица, домашние любимцы и даже мелкий скот расхаживают по домам даже самых богатых средневековых селян.

Как правило, Каиниту вполне достаточно среднего значения Знания животных, чтобы обычные звери не впадали в панику, едва почуяв присутствие сверхъестественного и нечестивого хищника. Анимализм позволяет вампиру использовать животных в качестве пищи, соглядатаев и даже оружия. Такое поведение противоречит природным инстинктам, но темная сила Каинита вполне может подавить основные потребности животного. В конце концов, как говорят Гангрелы, лошадям в природе не свойственно ходить под седлом и в упряжи, и все же они охотно соглашаются с таким обращением, как только им покажут их место в этом мире.

Анимализм, как и все вампирские Дисциплины, отражает проклятие, наложенное Господом на Каина. Вампиры, слишком часто использующие Анимализм, постепенно отходят от человечества и выпадают из сообщества Каинитов (возможно, именно поэтому Носферату и Гангрелы считаются изгоями). Поведение и реакции животных несложны и предсказуемы, их легко направить в нужную сторону с помощью Анимализма. Но с людьми и вампирами такие фокусы не срабатывают, поэтому любители этой Дисциплины часто рискуют утратить социальные навыки.

Анимализм является клановой Дисциплиной для Гангрелов, Носферату, Равнос и Цимисхов. Необычная внешность и эксцентричные манеры не позволяют этим вампирам в полной мере приобщиться к бессмертной культуре и заставляют их искать общества животных. Носферату, многие из которых отличаются религиозностью (не важно, мусульмане они, христиане или иудеи), верят, что Анимализм – это то немногое, что сохранилось от благословения, наложенного Господом на человека. В своих попытках объяснить использование этой Дисциплины они часто ссылаются на примеры из Библии. Гангрелы, большинство из которых вообще не верит в происхождение от Каина, считают, что Анимализм выражает их сущность – сущность великих охотников, которым благоволят их боги. Цимисхи рассматривают этот вопрос в схожем свете: они считают себя полноправными хозяевами своих горных владений и верят, что их власть над живыми тварями в этих землях так же естественна и оправдана, как и власть над крестьянами, трудящимися на своих полях. Многие Равнос относятся к животным, которых им удалось привлечь себе на службу, как к преданным товарищам или слугам и ценят их ничуть не меньше, чем людей-гулей. В нынешние

ночи Анимализм принесет пользу практически любому Каиниту, но многие представители Высоких кланов предпочитают ему те силы, которые позволяют влиять на человеческую психику. Особенно почитается Анимализм среди последователей Дороги Зверя. Независимо от клана все те, кто ведет жизнь крестьянина, рыцаря или странника, считают Анимализм весьма полезным.

Характеристики различных животных см. в Приложении.

* Речь животных (Feral Speech)

Эта сила позволяет Каиниту вернуться во времена до вавилонского рассеяния, когда у всех был один язык. Он не может разговаривать с людьми и Каинитами, чьего языка он знает, но может общаться с животными, как домашними, так и дикими. Вампиру нужно на мгновение посмотреть в глаза животному, чтобы овладеть начатками его речи. Каинит говорит с животными на их языке: при общении с лошадью он должен ржать, с волком – лаять или выть, и т. д. (животное отвечает ему аналогичным образом). Если верить слухам, Носферату могут "говорить" с животными, не издавая ни звука, но при этом им нужно полностью сосредоточиться на одном существе и постоянно смотреть ему в глаза.

Использование Речи животных не обязательно настраивает зверей на дружелюбный лад. Помните, что животные (кроме гулей) очень нервно реагируют на неживых ночных хищников.

Персонаж может с легкостью запугать мелких тварей, например, белок или кроликов, но плотоядные и быстрые, независимые животные приложат все усилия к тому, чтобы убежать от вампира. Чтобы получить от крупных животных полезную информацию, с ними придется договариваться.

Эта способность не гарантирует, что расспрашиваемое животное обладает хоть какой-нибудь полезной информацией. См. Приложение, чтобы определить приблизительную степень разумности зверя. Эта информация в совокупности со знаниями о повадках данного зверя станет основой для отыгрыша. Помните, что мало какое животное способно читать или считать, а все люди для них выглядят почти одинаково. Чтобы склонить зверей на свою сторону, персонаж должен произвести на них определенное впечатление. Если это впечатление будет благоприятным, животные постараются помочь ему.

Система: использование этой силы не требует ни бросков, ни расходования крови. Персонаж тратит один ход на то, чтобы завладеть вниманием животного и посмотреть ему в глаза, тем самым позволяя своему Зверю понять язык бессловесной твари. Чтобы получить полезную информацию или попросить животное об услуге, выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных. Сложность равна 6, может меняться в ту или иную сторону в зависимости от обстоятельств. Каждый успешный балл означает одну услугу или фрагмент полезной информации; пять успешных баллов позволяют персонажу получить практически все, чего он хочет (в разумных пределах). Манера получения нужных сведений частично зависит от дороги и Натуры персонажа, но в основном определяется отыгрышем игрока и Рассказчика.

**Зов Ноя (Noah's Call)

Эта способность, - название ей дали те Каиниты, которые верят в то, что перед Потопом Ной воззвал ко всем диким тварям, приказав им войти в ковчег, - позволяет персонажу призывать определенных животных. Чтобы использовать Зов Ноя на выбранной разновидности животных, вампир должен в прошлом иметь опыт применения Речи животных на одного из представителей этого вида. Затем Каинит извлекает их глубин памяти обрывки выученного некогда "языка" и издает громкий клич, чтобы призвать как можно больше животных данного вида, обитающих в окрестностях. Разумеется, не все животные бросятся ему на помощь, но те, кто придет, будут помогать ему всем, чем смогут.

Персонаж может призвать группу животных, состоящих из самых разнообразных особей, – но все они будут принадлежать к одному виду, выражаясь современным языком, - но может действовать и более избирательно. Так, он может созвать всех собак в округе или всех самок красно-хвостого сарыча в возрасте от одного до трех лет. Само собой, в первом случае "улов" будет достаточно большим, во втором же призыв вообще может окончиться ничем.

Система: выполняется бросок на Обаяние + Выживание (сложность 6). См. таблицу для определения числа созванных животных. Помните, что если условиям вызова отвечает только одно животное в пределах слышимости, то одного или двух успешных баллов для его подчинения будет недостаточно. Зов Ноя действует в пределах слышимости, которые будут разными для разных видов животных. Волк может услышать призывный вой с расстояния в четыре мили[1], а лесному сурку для этого надо находиться в пределах полумили[2] от вампира. Если Рассказчик сомневается, можно сделать бросок на Восприятие + Осведомленность для типовой особи данного вида. Каждый успешный балл увеличивает радиус слышимости на полмили.

[1] Примерно 6,4 км.
[2] Примерно 800 м.

Успешные баллы	Ответ
Провал	На зов отозвалось случайное число животных, но все они настроены враждебно по отношению к персонажу
Неудача	Ни одно животное не откликнулось; можно повторить попытку
1	1 животное
2	Четверть животных в пределах слышимости
3	Половина животных в пределах слышимости
4	Три четверти животных в пределах слышимости
5+	Все животные в пределах слышимости

*** Запугивание Зверя (Cowing the Beast)

Самая дикая ярость животных и людей блекнет по сравнению с нечестивым, проклятым Богом Зверем Детей Каина. Каинит, обладающей способностью Запугивание Зверя, может обратить этот факт себе на пользу. Он с легкостью может вселить страх в сердца людей и животных одним своим видом. Стоит ему приложить некоторые усилия, и его противники с воплями убегут от него или же скорчатся на земле от ужаса.

Если жертва страдает от связанных со страхом психических расстройств, она, скорее всего, поддастся им, поскольку вид вампира, использующего Запугивание Зверя, повергает жертву в настоящую панику. Носферату и некоторые Гангрелы владеют секретом, позволяющим использовать эту способность для успокоения чужого Зверя, а не для его подчинения. Такие вампиры называют эту способность Песнь Покоя. Чтобы овладеть эффектами Песни, достаточно найти учителя и провести несколько ночей в занятиях. Успокаивающий эффект изначально присущ Запугиванию Зверя, но многие Каиниты просто не осознают его. Дополнительные баллы опыта на Песнь Покоя не тратятся.

Как и многие другие аспекты существования вампиров, Запугивание Зверя ослабляет контроль персонажа над собственным Зверем, пусть и на мгновение. Персонаж словно спускает его с поводка, чтобы напугать животную составляющую своего противника. Такое проявление дикости вызывает довольно неприятные ощущения у тех Каинитов, которые не следуют Дорогой Зверя, поскольку их рациональная природа вынужденно, хоть и ненадолго, уступает место ярости и ненависти.

Система: при использовании Запугивания Зверя выполняется бросок на Манипулирование + Запугивание (или Манипулирование + Эмпатия для Песни Покоя) со сложностью 7. Это действие поглощает все внимание персонажа. Пока он использует эту Дисциплину, он не может участвовать в бою, бежать или творить. Персонаж должен набрать число успешных баллов, равное Силе воли жертвы. Если для этого ему требуется несколько ходов, то действие становится длительным (extended) и считается завершенным после того, как персонаж наберет нужное число баллов. Неудача означает, что персонаж потерял все набранные успешные баллы. В случае провала вампир никогда более не сможет подчинить Зверя жертвы.

Удачно запуганный человек или животное настолько охвачены страхом, что не могут толком сопротивляться и вообще едва способны двигаться, если только Каинит не отдаст соответствующий приказ. Без броска на Силу воли жертва даже не станет защищаться. Игрок, отыгрывающий запуганного персонажа, не может тратить или восстанавливать Силу воли. Он выполняет бросок на Силу воли (сложность 6) каждую ночь до тех пор, пока количество набранных успешных баллов не сравняется с Силой воли вампира. После этого эффект от Дисциплины исчезает. Песнь Покоя технически действует по той же системе, но под ее влиянием жертва становится вялой и апатичной.

Зверей Каинитов с помощью этой способности запугать нельзя, но с разрешения Рассказчика персонажи могут использовать Песнь Покоя, чтобы вывести вампира из безумия. Если персонаж наберет три и более успешных балла, обезумевшая жертва может попытаться успокоиться (сложность броска равна сложности того события, которое ввергло вампира в безумие).

**** Оседлать разум животного (Ride the wild mind)

Каиниты, владеющие этой способностью, могут покидать свои тела и вселяться в тела диких животных. Так как у животных, согласно общепринятой в то время точке зрения (в том числе и христианской) нет души, то Каинит не совершает греха, временно захватывая тело животного. Завладев животным, вампир управляет всеми его движениями и реакциями.

Персонаж должен на мгновение посмотреть в глаза животного, прежде чем завладеть им. Затем вампира охватывает мертвенное оцепенение, а его душа вылетает из тела и переносится в животное. Персонаж может оставаться в теле зверя столько, сколько пожелает, но все это время его собственное тело расходует кровь с той же скоростью, что и обычно. Те вампиры, которые прибегают к этой способности, часто перенимают некоторые особенности поведения животных, в тела которых они переселялись. Многие Цимисхи вылепливают из собак и волков ужасных боевых гулей, а затем с помощью способности Оседлать разум зверя завладевают ими, в результате их собственные тела покоятся в безопасном месте, пока сами они сражаются в облике отвратительной твари. Некоторые суеверные Равнос и Гангрелы считают, что часть их души остается в животном после того, как сами они покинут его. Чтобы избежать потери души, они выпивают всю кровь такого животного.

Каиниты, тоскующие по былым дням, наслаждаются свободой и силой, которую дает им эта Дисциплина, так как она позволяет прочувствовать всю полноту жизни. Те же из них, кого воспоминания о жизни не беспокоят, - в особенности вампиры, не пожелавшие встать на Дорогу Человечности или едва сделавшие по ней несколько шагов, - испытывают при применении этой способности некоторое замешательство. Вампир снова чувствует, как бьется "его" сердце, его терзает обычный голод, он потеет и испражняется. Даже служители уже успевают забыть все эти ощущения.

Система: выполняется бросок на Обаяние + Знание животного (сложность 8), при этом персонаж на протяжении хода смотрит в глаза животному. Персонаж не может завладеть червями и прочими безглазыми созданиями, так как отсутствует проход для души. Животное, которым хочет завладеть вампир, должно быть живым существом из плоти и крови. Каинит не может вселиться в демона (даже фамилиара в животной форме) или призрака. Один успешный балл позволяет персонажу просто подчинить себе тело животного, дальнейшие успешные баллы дают возможность пользоваться Дисциплинами (см. таблицу).

Успешные баллы	Результат
Провал	Выполняется бросок на Ротшрек, поскольку Зверь персонажа подавлен естеством животного
Неудача	Завладение не удалось, на следующий ход можно повторить попытку
1	Персонаж завладел животным, но не может использовать Дисциплины*
2	Может использовать Прорицание*
3	Также может использовать Присутствие*
4	Также может использовать Доминирование и Помешательство
5	Также может использовать Тауматургию и Мортис (только пути), Химерию

Использование Дисциплин, отмеченных символом (*), требует от персонажа потратить Силу воли на те действия, которые Рассказчик сочтет противоречащими основным инстинктам животного. Пока персонаж находится в теле животного, он может находиться на солнце без каких-либо последствий, хотя и должен выполнить бросок на Дорогу, чтобы остаться в сознании (точно так же, как если бы он находился в собственном теле, см. далее).

Когда персонаж выходит из животного, чтобы вернуться в свое тело, игрок выполняет бросок на Сообразительность + Эмпатия (сложность 8). Он должен набрать столько успешных баллов, сколько дней его персонаж провел в теле животного (но не менее одного). Если бросок оказывается неудачным, персонаж столько же дней сохраняет разум животного, подчиняясь всем желаниям и инстинктам того создания, тело которого он недавно покинул. В случае провала вампир впадает

в безумие, а затем уже деградирует до животного состояния, описанного в предыдущем предложении.

Вне зависимости от того, был этот бросок удачным или неудачным, вампир все равно некоторое время продолжает думать так, как думал бы зверь. Персонаж должен потратить семь пунктов Силы воли или семь дней (в или любую их комбинацию) на то, чтобы преодолеть последствия использования этой силы. До этого персонаж рефлекторно действует так, как действовало бы на его месте животное-носитель. Вампир, проведший некоторое время в теле волка, может рычать на нежданных гостей, пресмыкаться перед князем и прочими высокопоставленными Каинитами и так далее. Многие Гангрелы охотно используют этот побочный эффект, чтобы обрести ярость росомахи или научиться у белки припрятывать припасы на зиму.

Если захваченное животное, в котором обитает душа вампира, умрет, то душа возвращается в свое тело. При этом вампир может получить психологическую травму, которая не выражается через механику, но которую желательно отыграть.

***** Изгнание Зверя (Drawing out the Beast)

Каиниты с этой способностью настолько хорошо знают все разнообразие инстинктивных реакций животных, что могут предугадать поведение собственного Зверя. Более того, когда внутренний Зверь начинает буйствовать, вампир может переселить его в другое существо, вместо того, чтобы поддаться накатывающей кровавой ярости.

Существо, в которое переселился Зверь Каинита, немедленно впадет в безумие и начинает вести себя так, как вел бы себя в безумии использовавший Дисциплину вампир, вплоть до употребления характерных грубых выражений. Те, кто хорошо знает вампира, могут даже распознать Зверя своего друга, заключенного в другом существе, но такое случается редко.

Гангрелы используют эту силу для того, чтобы на время битвы превратить своих гулей и потомков в ужасных тварей, а Равнос с ее помощью мучают людей, пользующихся репутацией праведников. Цимисхи применяют Изгнание Зверя, чтобы привнести хаос во владения враждебного *воеводы*, прежде чем обрушить на него основные силы, а Носферату таким образом унижают других вампиров, которые, с их точки зрения, слишком зазнались.

Система: персонаж должен быть на грани впадения в безумие или уже в безумии – иными словами, под воздействием источника безумия (см. далее по тексту). Проводится проверка Самоконтроля или Инстинкта, позволяющая противостоять безумию или же оседлать его. Нужно выбрать жертву, находящуюся в пределах видимости, после чего выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность 8). Чтобы добиться желаемого эффекта, нужно получить минимум два успешных балла.

Успешные баллы	Результат
Провал	Персонаж впадает в крайне опасное безумие, избежать которого он не может даже за счет траты Силы воли
Неудача	Персонаж впадает в опасное безумие, которое длится в два раза дольше обычного. Для выхода из него надо набрать в два раза больше успешных баллов, чем обычно
1	Персонаж случайно переселил своего Зверя в друга
2	Зверя удалось переселить в выбранную жертву, но сам вампир ошеломлен и теряет следующий ход (он не может действовать, пока не придет в себя)
3+	Зверя удалось переселить в выбранную жертву

Если находящаяся в безумии жертва выйдет из пределов видимости вампира (или наоборот), то персонаж рискует навсегда расстаться со Зверем, который застрянет в жертве. Зачастую Зверю нравится его новое обиталище, и он, почувствовав вкус свободы, совсем не жаждет возвращаться к вампиру, которого хорошо знает. Лишившийся Зверя персонаж (даже если утрата была временно) становится апатичным, долго спит по вечерам и вынужден тратить Силу воли на выполнение даже таких простых действий, как питание.

Чтобы вернуть Зверя, прежде всего надо найти его нового носителя (который, вполне возможно, сам переживает не лучшие времена, особенно если он – смертный человек), а затем уже заманить Зверя назад в свое тело. Для этого персонаж должен действовать так, чтобы привлечь к себе буйную, впавшую в безумие тварь. Рассказчик должен проследить за качественным отыгрышем этой сцены – оно того стоит. Если случается так, что носитель Зверя гибнет, для персонажа-вампира выполняется бросок на Инстинкт со сложностью 9. Чтобы Зверь вернулся к владельцу, достаточно получить один успешный балл, но в случае неудачи вампир навеки лишится своего Зверя. Потрясение от предсмертной агонии Зверя немедленно вгоняет вампира в торпор.

****** Усмирение стада (Quell the herd)

Эта сила работает примерно так же, как и Запугивание Зверя, за тем исключением, что использующий ее Каинит яростью собственного Зверя подавляет страсти и личности целой группы людей или животных. Дисциплина не действует на вампиров, но действует на гулей.

Одновременно жертвами этой силы могут стать до 20 особей, при условии, что все они могут видеть персонажа.

Система: выполняется бросок на Силу + Запугивание (сложность 7). Это длительное действие: игроку нужно набрать столько успешных баллов, сколько у жертвы имеется временной Силы воли. Персонаж может запугать любую жертву, чья Сила воли ниже набранного им числа успешных баллов. Так, если удалось набрать 5 успехов, персонажу подчинятся все жертвы с Силой воли 5 и ниже. В случае неудачного броска все ранее набранные баллы сгорают и игрок начинает набирать их заново, но жертвы при этом не освобождаются. При провале жертвы не только освобождаются от вашего влияния, но и впадают в безумие, стараясь пролить вашу кровь.

Жертвы Усмирения стада ведут себя точно так же, как и жертвы Запугивания Зверя, и точно таким же образом могут вырваться из-под влияния вампира.

Прорицание

У Каинитов, этих совершенных ночных охотников, все чувства намного острее, чем у людей: многие вампиры могут почуять запах крови в человеческом теле с расстояния в несколько метров. Представители некоторых кланов – Тореадоры, Малкавианы, Каппадокийцы, Цимисхи и Тремеры – настолько усовершенствовали свои органы чувств, что по остроте восприятия превосходят остальных Каинитов точно так же, как превосходят смертных.

Многие вампиры с высокими значениями Прорицания воспринимают явления не так, как обычные люди. Если жена фермера просто почует запах гнили, то Каинит с обостренным нюхом сможет разложить вонь на составляющие элементы, определит ее источник, укажет, как далеко тот находится и сколько времени уже идет разложение. Такие вампиры не в состоянии правильно оценить сильные запахи, громкие звуки или необычные зрелища; вместо этого они разбирают все раздражители на составные части и изучают эти части по отдельности. Вампиры с обостренными чувствами часто теряются в окружающем их мире; яркий свет и громкие звуки могут ошеломить их, прервав размышления над темнотой слабым вскриком.

Вампиры, оказавшиеся в компании владеющих Прорицанием Сородичей, очень быстро понимают, что с конфиденциальностью придется распрощаться: Каинит с высоким значением Прорицания может услышать разговор, ведущийся шепотом на другом конце двора. На самом деле некоторые старейшины охотно пользуются этим умением и ведут беседы на публике, стоя при этом у противоположных стен собора и произнося слова так тихо, что их едва ли сумеет расслышать сидящий рядом смертный. Если персонажи оказались в обществе таких вампиров, для сохранения секретов им придется писать друг другу записки или же найти для переговоров укромное местечко.

Говорят, что Прорицание было частью божьего проклятия, наложенного на Каина, потому что оно делает вампира одержимым разными мелочами. Сородич с высокими значениями Прорицания не может постичь всю полноту Божьего замысла – или замысла другого Каинита, если уж на то пошло, - но тратит время на размышления над малозначимыми подробностями. Но все же Каиниты, не способные воспользоваться возможностями Прорицания, встречаются редко.

* Обостренные чувства (Heightened Senses)

Базовая способность Прорицания вдвое увеличивает диапазон и силу восприятия вампира. Радиус слышимости и видимости у персонажа возрастает вдвое, при тусклом свете Каинит видит лучше остальных вампиров. Он начинает чувствовать запахи так же остро, как охотничья собака, и после определенной подготовки вполне может идти по пахучему следу. Вкус и осязание, сам собой, действуют на том же расстоянии, что и обычно, но они становятся намного более четкими. Персонаж с Обостренными чувствами может распознать привкус вина определенного года урожая в крови жертвы или же узнать давно отсутствующего смертного знакомого в полной темноте.

По решению Рассказчика Обостренные чувства могут вызывать у вампира краткие видения прошлого, будущего или далеких земель. Эти послания почти всегда являются зашифрованными предупреждениями и нуждаются в толковании. Никто не знает, откуда берутся эти видения: возможно, они свидетельствуют о таланте ясновидца, сознательно управлять которым вампир не умеет, или же приходят от погруженных в сон Патриархов – или иных сил. Ответ на этот вопрос неясен и вызывает споры. Такие видения невозможно вызвать по желанию, они почти всегда пугают и сбивают с толку, на мгновение заставляя вампира забыть о времени и месте, в которых он находится.

Концентрация на слабых ощущениях делает персонажа весьма восприимчивым к сильным раздражителям. Яркая вспышка света в темноте или внезапный грохот в тихой пещере могут ослепить или оглушить персонажа примерно на час.

Система: использование этой способности является отдельным действием, но не требует выполнения броска или траты крови. Под воздействием этой силы сложность бросков на использование персонажем отдельных органов чувств (например, Восприятие + Бдительность) уменьшается на его значение Прорицания.

Рассказчик должен помнить о перечисленных выше возможных опасностях и по ситуации наделять персонажа глухотой или слепотой. Можно разрешить выполнение броска на Выносливость + Бдительность для преодоления этого эффекта. Содержание и частота предзнаменований и предчувствий определяются Рассказчиком самостоятельно. При желании он может выполнить бросок (число кубиков равно значению Прорицания у персонажа, сложность варьируется от 6 до 9), чтобы определить, пришло ли видение в подходящий момент. Бросок на Интеллект + Оккультизм может понадобиться для толкования видений, полученных с помощью данной силы. Подобные видения случаются довольно редко: голоса сами выбирают, когда заговорить с нами, а не приходят по нашему приказу.

** Чтение ауры (Soulsight)

Каиниты, владеющие Чтением ауры, говорят, что каждое наделенное душой создание окружено сиянием, распространяющимся на небольшое расстояние от тела. Знают они об этом в основном потому, что Чтение ауры позволяет им рассмотреть это сияние, чьи переливы и всплески зависят от настроения, а цвета меняются в зависимости от испытываемых эмоций.

Резкие эмоции смещают цвет ауры в красную сторону спектра, а чистые и спокойные окрашивают ее в оттенки голубого; сильные эмоции придают сиянию яркость, слабые делают его тусклым. Так как человек (или вампир) редко способен испытывать только одну эмоцию – если не считать состояния безумия, - у большинства существ ауры переливаются самыми разными цветами, прожилки и брызги второстепенных эмоций проступают на фоне основного чувства. У вампиров ауры бледные, совсем как их кожа, ауры людей ярко горят красками жизни. Вампир, умеющий читать ауры, довольно легко отличит смертного от Сородича.

Чтение ауры не всегда позволяет определить ложь. Большинство умелых обманщиков (в особенности из числа Каинитов) сохраняют при вранье абсолютное спокойствие и уверенность, к тому же они зачастую отвлекаются на приятные мысли в то самое время, когда сочиняют самую отъявленную ложь. С другой стороны, персонаж может говорить чистую правду и при этом сильно нервничать. К тому же рассматривание ауры – это не то действие, которое легко скрыть. Персонаж неотрывно смотрит на того, чью ауру он хочет считать.

Система: выполняется бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность 8). Рассказчик может сделать этот бросок втайне от игрока, чтобы тот не знал ни о провале или неудаче, ни об объеме полученной информации. Чтобы узнать хоть что-то, нужно набрать минимум одни успешный балл (см. таблицу).

Успешные баллы	Информация
Провал	Обманчивая аура
Неудача	Персонаж не видит ауры
1	Персонаж видит только очертания ауры (яркая она или тусклая)
2	То же, что выше, плюс распознание основного цвета ауры
3	То же, что выше, плюс различение узоров на ауре
4	То же, что выше, плюс различение слабых изменений ауры
5	То же, что выше, плюс различение смешений цветов и узоров

Если объект изучения на четверть скрыт от персонажа преградой того или иного рода (сюда относится и его перемещение по наполненной людьми комнате), количество требуемых успешных баллов увеличивается на единицу (т. е. один балл не позволяет увидеть ауру, а четыре балла дают возможность рассмотреть узоры). Если объект скрыт более чем на половину, количество нужных успешных баллов увеличивается на два. Ауру объекта, скрытого более чем на три четверти, считать невозможно.

Перебросить неудачный бросок на чтение ауры одного и того же персонажа можно не ранее, чем через час после первой попытки. Бросок, выполненный раньше этого срока, автоматически считается проваленным. Более того, пока персонаж разглядывает ауру, он не слишком-то обращает внимание на то, что происходит вокруг него, что не может остаться незамеченным для внимательных наблюдателей. Пока вампир использует Чтение ауры на другом персонаже, запас бросков на Маскировку у третьих лиц увеличивается на три кубика (если предполагается замаскироваться от вашего персонажа).

В таблице ниже приводятся цвета и узоры, которыми может воспользоваться Рассказчик при описании ауры. Рассказчик не обязан ограничиваться этими цветами и сдерживать свое воображение в составлении метафор (при сопоставлении эмоционального состояния и ауры). Некоторые персонажи при использовании Чтения ауры начинают видеть окружающих существ как вырезанные из цветного стекла фигуры; другие ощущают определенные запахи. В любом случае, персонаж должен в целом понимать значение того, что он видит.

Цвета ауры

Состояние	Цвет
Испуг	Оранжевый
Агрессия	Пурпурный
Злость	Красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-голубой
Сочувствие	Розовый
Сдержанность	Бледно-лиловый
Подавленность	Серый
Желание или похоть	Темно-красный
Недоверие	Светло-зеленый
Зависть	Темно-зеленый
Взволнованность	Фиолетовый
Великодушие	Ярко-розовый
Счастье	Алый
Ненависть	Черный
Идеализм	Желтый
Невинность	Белый
Любовь	Синий
Одержимость	Зеленый

Грусть	Серебристый
Праведность	Золотистый
Подозрительность	Темно-синий
Состояние	**Форма и узор ауры**
Вампир	Бледный цвет ауры
Замешательство	Переменчивые цвета, пятна
Мечтательность	Яркие мерцающие цвета
Дьяблери	Черные прожилки на ауре
Безумие	Быстро пульсирующие цвета
Псих	Гипнотический разноцветный водоворот
Использование магии	Мириады искр

*** Прикосновение духа (Spirit's Touch)

Живые существа оставляют легкий след на всем, к чему прикасаются. Спросите любого королевского псаря: собаки чуют этот след. Точно так же вампиры и смертные оставляют отпечаток своей сущности на тех предметах, к которым прикоснулись. Вампир, владеющий Прикосновением духа, может увидеть этот нематериальный след. Хотя это умение, как правило, не позволяет выслеживать людей или вампиров, - чтобы оставить сильный отпечаток, нужно или продержать вещь в руках достаточно долгое время, или же испытывать к ней сильную привязанность, - все же с его помощью можно определить, кто был последним владельцем той или иной вещи, кто создал произведение искусства и так далее.

Помимо такого простого опознания, персонаж с Прикосновением духа может уловить образы того, как вещь создавалась, использовалась и какое значение имела для своего владельца. Эти впечатление могут быть самыми разнообразными, но быстро промелькнувшее видение редко позволяет узнать что-то полезное. Персонажу нужно сесть и как следует изучить предмет.

Члены кланов с природной предрасположенностью к Прорицанию высокого ценят Прикосновение духа. Каппадокийцам оно помогает воссоздавать конец жизни того или иного человека через изучение трупа и принадлежавших тому личных вещей. Тореадоры используют Прикосновение духа, чтобы усовершенствовать владение музыкальным инструментом или творческими техниками, или же чтобы проникнуть в тайны творческого процесса давно умершего гения. Тремеры с помощью этого умения определяют свойства магических зелий и зачарованных предметов точнее любого смертного волшебника. Некоторые Цимисхи проверяют Прикосновением духа письма от других *воевод*, желая убедиться в том, что письмо и в самом деле писал тот вампир, которому принадлежит скрепляющая бумагу печать. А многие Малкавианы, как известно, воруют ценные предметы из домов смертных, чтобы обрести с их помощью тревожащую связь с умами тех, кого они хотят погрузить в мучительное безумие.

Система: выполняется бросок на Восприятие + Эмпатия, сложность зависит от четкости психического отпечатка. Для предмета, прикосновение к которому было недолгим, который не представлял никакой ценности для прошлого владельца и вообще маловажен, сложность равна 9. Для кола, которым Тремер, возможно, обездвижил Саулота, чтобы совершить дьяблери, сложность равна 4. Для остальных предметов сложность колеблется между этими двумя значениями. В сомнительных случаях Рассказчик установить сложность на уровне 7. Количество выпавших успешных баллов определяет объем полученной информации:

Успешные баллы	Информация
Провал	На протяжении следующих 30 минут персонаж буквально переполнен видениями и образами и не может действовать
Неудача	Никакой ценной информации
1	Самые общие сведения: например, пол или цвет волос последнего владельца
2	Второй фрагмент общей информации
3	Более полезные сведения о последнем владельце, например, его

	возраст и умонастроение в тот момент, когда но последний раз пользовался изучаемым предметом
4	Имя владельца
5+	Большой объем информации: почти все, что вы захотите узнать об обращении владельца с изучаемым предметом

**** Похищение секретов (Steal Secrets)

Персонаж может перекинуть мост между своим разумом и разумом жертвы, благодаря чему он получает возможность узнавать поверхностные мысли жертвы так же легко, как если бы они были высказаны вслух. Он также может передавать свои мысли этому существу, не произнося ни слова; жертва при этом не может поменяться местами с персонажем и считать его мысли. Обладающий этой способностью персонаж может с ее помощью буквально ворваться в разум жертвы, похитив всю нужную информацию и разузнав скрываемые желания и страхи.

Если встречается несколько представителей кланов, наделенных этой способностью, зачастую между ними происходит несколько разговоров одновременно, причем на разные темы: один слышимый, общий для всех, и один или несколько тайных, на мысленном уровне. Похищение секретов – еще одно умение, которое делает Тореадоров такими опасными в общении: если королевский камергер ничего не говорит о вас, это еще не значит, что он о вас не *думает*.

Система: выполняется бросок на Интеллект + Хитрость, сложность равна текущему значению Силы воли жертвы. Каждый успешный балл позволяет узнать одну мысль или выловить один факт из поверхностных мыслей жертвы. Чтобы проникнуть на другой уровень размышлений (от поверхностных мыслей и общих впечатлений к потайным думам, от них – к простым воспоминаниям и, наконец, к глубоко скрытым раздумьям), требуется дополнительный успешный балл. Чтобы считать одно простое воспоминание в голове у крестьянина, нужно получить три успешных балла, а не один. К тому же разум Каинита, как правило, закрыт от контакта. Чтобы прорваться через эту защиту, в дополнение к полученным успешным баллам нужно потратить пункт Силы воли.

Поверхностные мысли довольно непостоянны и часто отличаются хаотичностью, поэтому Рассказчику желательно представить их в форме образов и впечатлений, а не четкого изложения планов и идей жертвы. Интерпретацию этих мыслей лучше всего поручить самому игроку, хотя при желании Рассказчик может разрешить тому выполнить бросок на Восприятие + Эмпатию, чтобы отсечь самый сильный "шум", наполняющий разум жертвы.

Персонаж может передавать собственные мысли, не выполняя никаких дополнительных бросков (кроме основного). Но эти мысли будут восприниматься как чужие, их нельзя выдать за собственные чувства и идеи жертвы. И все же персонаж может попытаться замаскировать свой ментальный "голос", выполнив бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность 9), чтобы жертва не смогла определить, от кого именно исходит "вещание".

***** Прогулка души (Anima Walk)

В снах Каиниты и смертные одинаково странствуют по земле. Они могут перемещаться от места к месту с невероятной скоростью и наблюдать невозможные события. Вампиры, овладевшие Прогулкой души, учатся силой воли отделять сознание от физического тела и ходить по земле в форме невидимого, бесплотного духа. Этот дух, или *анима*, связан с телом вампира серебряной нитью, невидимой для тех, кто находится в мире смертных. Анима двигается с огромной скоростью и может летать. Она проходит сквозь твердые тела, не замечая их, и скользит сквозь землю. Анима не может выходить за пределы орбиты луны, она даже не в состоянии добраться до этого сияющего шара.

Когда вампир использует это умение, его физическое тело впадает в состояние, напоминающее торпор; после возвращения в тело персонаж полностью осознает себя. Тем не менее, пока персонаж находится вне физической оболочки, у него должно быть четкое представление о цели пути. Если он изменит направление движения, серебряная нить может запутаться, в результате персонаж заблудится в мире духов и не сможет вернуться в тело. В этом случае анима остается в

призрачном мире, полном ужасных и пугающих явлений и сущностей – порою создается впечатление, что большинство привидений и духов настроено весьма враждебно по отношению к Каинитам.

Многие Тореадоры, владеющие Прогулкой души, с помощью этого умения наблюдают за талантливыми исполнителями или художниками за работой, не отвлекая тех от творческого процесса. Некоторые Каппадокийцы – в основном выскочки из семьи Джованни – используют эту силу для разговоров с душами умерших. Большинство других кланов прибегают к Прогулке души для того, чтобы шпионить друг за другом, а также для того, чтобы наблюдать за своими подчиненными, выполняющими те или иные распоряжения. Каиниты, знающие об этом умении, склонны считать, что самые могущественные Старцы и основатели кланов пользуются им даже в торпоре, отмечая все деяния целых линий крови и готовясь к неизбежному возвращению.

Система: тратится пункт Силы воли, выполняется бросок на Восприятие + Оккультизм. Базовая сложность равна 7, это значение может меняться в зависимости от расстояния и сложности путешествия, которое вы хотите предпринять. У быстрой прогулки до угловой таверны сложность может не превышать 4, у путешествия на восток, в земли табгачей, сложность равна 10. Безопасное и в целом спокойное странствие требует минимум трех успешных баллов. Один или два успешных балла дают вам возможность покинуть тело и отправиться в путь, но такое путешествие продлится дольше, чем вы рассчитывали, и во время него ваш дух могут подстерегать опасности. В случае неудачного броска игрок тратит еще один пункт Силы воли и заново выполняет бросок, в случае провала серебряная нить оказывается пережатой, а тонкое тело персонажа сильно удаляется от его физической оболочки: оно забрасывается в далекие страны, в подобный сну призрачный мир или же в мрачные земли мертвых. Если серебряная нить по той или иной причине оказывается разорванной, тело немедленно погружается в торпор. Если во время путешествия персонаж пожелает изменить или продлить маршрут, нужно выполнить еще один бросок на Восприятие + Оккультизм (Рассказчик заново определяет сложность, последующее путешествие также зависит от числа полученных успешных баллов).

Перейдя в призрачный мир, вы становитесь невидимым и бесплотным, если только не повстречаетесь с другим духом или Каинитом, также использующим Прогулку души. Прочие персонажи с определенной чувствительностью к призрачным и сверхъестественным проявлениям (в том числе и те, кто владеет низкими уровнями Прорицания) могут заметить вас, выполнив бросок на Восприятие + Оккультизм. Сложность броска равна 8, чтобы заметить вас, количество успешных баллов от этого броска должно быть больше, чем было у вас при переходе в форму духа. Даже те, кто заметил вас, не смогут вас узнать; вы для них – лишь бесплотная тень, скользящая над поверхностью земли. Во время прогулки у анимы нет ни одежды, ни каких-либо предметов. Вы выглядите как идеальный образ себя самого, облаченный только в призрачную материю. Вы можете сохранить при себе легендарные или магические предметы. Последнее слово в этом вопросе принадлежит Рассказчику.

Для других Каинитов, использующих это умение, вы полностью материальны, и вы можете взаимодействовать с ними точно так же, как и со всеми, кого вы встречаете в физическом мире. Тем не менее, в случае сражения (с другим вампиром или с призраком) Физических Атрибутов у вас нет. Вместо Ловкости используется значение Сообразительности, вместо Силы – Манипулирование, вместо Выносливости – Интеллект. К тому же вы не можете напрямую атаковать свою цель. Вам нужно перерезать ее серебряную нить. Успешные атаки отнимают у цели точки временной Силы воли, а не уровни здоровья. Ни один из сражающихся не получает штрафов на ранения, но в случае потери всех пунктов Силы воли серебряный шнур оказывается перерезанным, из-за чего дух отныне обречен плутать в призрачном мире. Чтобы найти свое тело, вам может понадобиться несколько дней, а то и недель (если вы находитесь на незнакомой территории). Лишившись серебряного шнура, который привел бы вас к дому, вы можете оказаться в крайне опасной ситуации.

Во время использования Прогулки души вы можете применять другие Дисциплины, но они влияют только на мир духов, по которому вы странствуете. Иными словами, вы можете воздействовать Доминированием на встреченного вампира, который также покинул свое физическое тело, но не в силах повлиять на самого жалкого смертного, замеченного в материальном мире.

****** Дальновидение (Farsight)

Каинит, обладающий этим умением, может распространить свои чувства практически на любое расстояние, он может увидеть и услышать, что происходит на другом конце света, не покидая собственного тела, хотя для этого ему нужно быть знакомым с объектом своих наблюдений. Это действие не несет в себе никакой опасности. В отличие от Прогулки души, в данном случае дух персонажа не покидает тело. Тем не менее, персонаж должен посетить (физически или в форме духа) то место, за которым затем будет наблюдать, или же встретиться с человеком/вампиром, за которым собирается шпионить.

Чтобы усилить концентрацию, вампир может воспользоваться каким-нибудь инструментом. Это может быть любимое зеркало или подробная карта, помогающая ему в духовных странствиях. Но к такому подспорью прибегают не все Каиниты.

Система: выполняется бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность 6; в том случае, если вы посещали нужное место во время Прогулки души, сложность равна 8). Не важно, как далеко от вас находится цель, в случае успешного броска вы спокойно можете шпионить за ней. Если бросок принес вам два и успешных балла и более, вы можете использовать на цели и другие умения Прорицания. Само собой, такое использование требует выполнения соответствующих бросков и траты силы воли. Другие Дисциплины во время Дальновидения недоступны. Только крайне чувствительные к сверхъестественному создания – те, у кого значение Прорицания равно 6 и выше, - могут заподозрить, что за ними следят таким образом (для этого нужно выполнить бросок на Восприятие + Оккультизм со сложностью 9).

Если для усиления концентрации ваш персонаж использует определенный предмет, Рассказчик может снизить сложность применения Дальновидения или соответствующих сил Прорицания на единицу.

Стремительность

Стремительность – одна из трех основных физических Дисциплин, общих для большинства Каинитов. Даже те кланы, члены которых не слишком-то жалуют Стремительность (иными словами, все, кто не принадлежит к Бруха, Тореадорам и Ассамитам), находят эту силу весьма полезной и собираются просто так от нее отказываться. Стремительность позволяет вампиру развить такую скорость, что глаза смертных не в состоянии уследить за его действиями, а также дотянуться до нескольких врагов в невероятно короткий отрезок времени. Некоторые Тореадоры применяют Стремительность во время различных развлечений, например, в танцах; Ассамиты, Бруха и большинство остальных кланов пользуются этой Дисциплиной, чтобы быстрее закончить сражение, поспешно скрывшись с поля боя или же расшвыряв врагов до того, как те смогут ответить на удар.

Большинство Каинитов считает, что Каин или Патриархи развили это умение ради охоты, что, по сути, является парадоксом: использование Стремительности на протяжении хоть сколько-нибудь продолжительного времени требует столько же крови, сколько вампир может получить в случае удачной охоты. Прочие вампиры говорят, что Стремительность была частью проклятия, наложенного Каином на его немертвых детей, так как развиваемая с ее помощью высокая скорость держится очень недолго, после чего вампир чувствует себя вымотанным и голодным и испытывает раздражение из-за неторопливого темпа ночной жизни. Возможно, в отдаленном будущем мир будет двигаться с такой скоростью, какую только может пожелать владеющий Стремительностью вампир, но пока что Каинитам приходится существовать в окружении медлительных повозок и терпеть долгие странствия между окутанными тьмой городами.

Система: вампиры со Стремительностью с помощью этой Дисциплины могут за ход выполнять несколько действий, не получая обычных штрафов к запасу бросков (см. "Множественные действия). Эти действия включают в себя перемещение, что позволяет вампиру бежать на невероятной скорости.

Каждая точка в Стремительности дает одно дополнительное действие, при этом вампир может использовать полный запас бросков для каждого из этих дополнительных действий. Персонаж обязан потратить пункт крови на каждое дополнительное действие, предпринятое за ход; он может потратить больше крови, чем предусмотрено ограничением для его поколения. Например, Бруха 11-го поколения может потратить 3 пункта крови, получив в результате три дополнительных действия с полным запасом бросков. Пункты крови тратятся в начале хода, отдельно от всех прочих затрат крови. К тому же действия, полученные за счет Стремительности, не могут быть множественными: персонаж может сделать множественным основное действие, но каждое дополнительное действие сверх него будет "единичным". Действия, полученные благодаря Стремительности, обязательно включают в себя физическую активность. Эта Дисциплина не позволяет ускорить перевод текста или выполнение тауматургического ритуала.

У Стремительности нет отдельных умений ниже 6-го уровня; каждая точка в значении просто дает дополнительное действие. Ходят слухи о невероятных способностях старших Каинитов, чей уровень Стремительности превышает 5, но слухи – это только слухи.

Дополнительные действия, полученные за счет Стремительности, выполняются только после того, как остальные персонажи выполнят по одному обычному действию, т. е. прежде чем один из персонажей перейдет ко второму действию, все должны выполнить первое действие. Все те, у кого имеется второе действие, должны выполнить его до того, как кто-нибудь перейдет к третьему действию, и так далее. Единственным исключением из правила является использование Стремительности для экстренной защиты. Персонаж может воспользоваться полученным за счет Стремительности действием для того, чтобы уклониться от удара или блокировать его, даже если он уже предпринял очередное действие.

Дополнительные действия можно использовать на увеличение дистанции движения, благодаря чему персонаж может очень быстро перемещаться по полю боя, комнате или залитому солнцем участку. Каждое действие позволяет переместиться на расстояние, обычно покрываемое за ход.

Химерия

Равнос – единственные, кто обладает способностью к Химерии, и именно им принадлежат все истории об истоках этой Дисциплины. Большинство считает, что ее появлением клан обязан своему основателю, страннику, которому нравилось терзать смертных, искажая их восприятие реальности. В некоторых историях говорится, что прародитель клана Равнос обрел эту способность после того, как выпил крови волшебного народца, - это предание до сих пор сохраняется среди немногочисленных европейских Равнос. Другие считают, что разум впавшего в торпор основателя коснулся уголка Ада, а когда предок очнулся, то сохранил в себе дьявольскую склонность смешивать правду и вымысел.

Химерия позволяет создавать реалистичные иллюзии, способные как польстить окружающим, так и сильно напугать их. Эта Дисциплина весьма обманчива. Лучше всего она срабатывает тогда, когда жертвы даже не подозревают о ее использовании. Поэтому те, кто в совершенстве овладел искусством иллюзий, редко признаются в этом. Но Каиниты, обладающие кое-какими знаниями о силах других кланов, знают, что Равнос могут нести Химерию в своей крови, и это еще одна причина, по которой высококровные вампиры испытывают к Равнос недоверие и не желают видеть их в своих городах. Без всякого сомнения, именно этому умению клан обязан своим прозвищем "Шарлатаны".

Химерия – одна из самых разносторонних Дисциплин, доступных Детям Каина. Достаточно высокий уровень Химерии, дополненный при необходимости кое-каким реквизитом, может ввести в заблуждение кого угодно, и для этого не приходится прибегать к таким грубым Дисциплинам, как Помешательство или Доминирование. Эта Дисциплина полезна в самых различных ситуациях, от поиска сосуда и до выдавливания князя из понравившегося города.

У Химерии есть и темная сторона. Большинство умений Дисциплины требует расхода Силы воли, что отражает ту частицу личности персонажа, которая уходит в создаваемую иллюзию. В момент возникновения иллюзия для самого персонажа кажется реальной; пусть всего лишь на мгновение, но эта сила обманывает и своего владельца. К тому же провал любого броска на Химерию приводит к тому, что персонаж становится одержимым созданной иллюзией (см. в описании каждого умения). Восприятие отделено от реальности тончайшей завесой, и персонаж играет с ней на свой страх и риск.

Химерия не позволяет создать иллюзию, которую сам персонаж не чувствовал бы тем или иным образом. Так, он не сможет создать чисто звуковую иллюзию, если сам не слышит ее, и не сумеет вызвать образ короны, если сам слеп. При этом, если он воспринимает иллюзию тем или иным органом чувств, остальные ее компоненты он вполне может создать. Иными словами, если персонаж владеет умением Двеомер (Химерия 2), он может вызывать иллюзию миски рагу, и на вкус эта еда будет нормальной, даже если сам вампир находится на другом конце комнаты. Персонаж создаст иллюзию упомянутой выше короны, если корона будет надета на *его* голову, так, чтобы он мог чувствовать ее.

Жертва химерических иллюзий, как правило, не в состоянии развеять их, даже если и сомневается в их реальности. Даже если вы не верите, будто расположенное напротив вас окно заложено кирпичами, прозрачным оно для вас не станет. Вместе с тем химерическая иллюзия не держит на себе вес и не может служить хоть сколько-нибудь надежной преградой. Если предположить, что кирпичи в оконном проеме были созданы с помощью Двеомера, то вы будете ощущать их при прикосновении, но стоит вам надавить чуть сильнее – и ваша рука пройдет сквозь них. Если они созданы Блуждающим огоньком, то рука будет свободно проходить сквозь них, не испытывая даже секундного сопротивления. И все же актеры Равнос могут ослепить толпу блеском огней и мельтешением образов, даже если зрители и подозревают, что перед ними – иллюзия. Не так-то просто с абсолютной точностью отличить иллюзию от реальности.

У этих правил почти нет исключений. Персонажи, получившие повреждения от созданных Кошмарной реальностью и Всеобщим кошмаром образов, а затем убедившиеся в иллюзорности того, что причинило им вред, перестают чувствовать терзающую их боль. К тому же вампиры с Прорицанием и другие существа с чувствительностью к сверхъестественным явлениям могут как распознавать, так и, после некоторых усилий, "отфильтровывать" иллюзии, т. е. видеть сквозь иллюзорную тьму или слышать звуки, прикрытые иллюзорным воплем. Если значение Прорицания у персонажа выше, чем значение Химерии у создателя иллюзии, распознание происходит автомати-

чески. Если это значение равно значению Химерии или ниже его, персонажу надо убедить себя в иллюзорной природе явления обычными методами (например, сунув руку в иллюзорный огонь). Чтобы отфильтровать иллюзию (при условии, что вампир знает об обмане), игрок выполняет бросок на Восприятие + Бдительность со сложностью, равной (6 + значение Химерии у создателя иллюзии – значение Прорицания у персонажа). Одного успешного балла достаточно для того, чтобы иллюзия перестала восприниматься всеми органами чувств.

Говорят, что Химерия отражает наложенное на Каина проклятие, заставляя Равнос верить в то, что они и в самом деле способны творить подобно Богу, хотя в действительности они лишь искажают и извращают Божье мироздание.

Химерия весьма полезна для мошенников, воров и шпионов любого клана.

* Блуждающий огонек (Ignis Fatuus)

Это умение позволяет создавать простые неподвижные иллюзии, которые воздействуют только на один орган чувств. Образ не может перемещаться: корабль не раскачивается на волнах, а туника не движется вместе с тем, на кого она "надета". Иллюзия может быть только тактильной – порыв ветра или прикосновение, - но такие вещи не могут причинить вред и не обладают никакой силой.

Система: тратится единица Силы воли. Бросок не выполняется, но персонаж должен потратить целый ход на концентрацию для выполнения фокуса. Иллюзия сохраняется до тех пор, пока она вам нужна, при условии, что вы так или иначе ощущаете ее и хотите, чтобы она существовала. Рассеяние иллюзии не требует дополнительных действий; если вы пожелаете развеять ее во время сражения, сделать это можно и не собственными силами.

Как и со всеми умениями Химерии, персонажу необходимо так или иначе чувствовать иллюзию, поэтому он тоже будет ощущать вызванный гнилостный запах или прогорклый вкус. Он может сделать так, что эти же ощущения будет испытывать одно существо за каждую точку Химерии (при условии, что это существо находится в зоне видимости персонажа), а может распространить эффект на участок радиусом 20 ярдов (примерно 18,2 м) за каждый уровень Химерии. Одиночные жертвы, переместившиеся более чем на несколько футов или покинувшие зону действия Дисциплины, выходят из-под власти иллюзии. Это ограничение действительно для запахов, вкусов, призрачных порывов ветра, покрова тьмы или рассеянного свечения. Более определенные зрительные иллюзии (световой луч, стоящий стражник) могут возникнуть где угодно в пределах видимости. Звуки могут исходить из любой точки в пределах слышимости.

Вопреки тому, что персонаж сам ощущает на себе воздействие иллюзии, он знает, что это обман, а потому и не страдает от вредных последствий. Так, он не будет ослеплен тьмой, которую наслал на других.

** Двеомер (Dweomer)

Двеомер наделяет персонажа более полной властью над иллюзиями. Теперь вампир может создавать неподвижные фантомы, которые способны обмануть сразу несколько органов чувств – даже все пять, если таково будет желание персонажа. Конечно же, эти фантомы иллюзорны. Персонаж может почувствовать остроту призрачного меча, если прикоснется к нему пальцем, но это оружие пройдет сквозь тело, даже не повредив кожу. Созданные Двеомером иллюзии сами по себе не могут перемещаться, но могут достаточно естественным образом реагировать на изменения в окружающей обстановке, если на то будет воля их создателя. Иллюзорная корона останется на голове идущего "владельца" и упадет на землю, если ее выпустить из рук. Но созданные Двеомером образы могут быть и полностью неподвижными, подобно порождениям Блуждающего огонька.

Система: для создания Двеомера тратится единица Силы воли и пункт крови. Нужно решить, будет ли иллюзия полностью неподвижной или же станет перемещаться вместе с персонажем, животным или предметом. Принятое решение остается в силе все то время, пока существует иллюзия. Зона действия и сроки существования у вызванной иллюзии такие же, как и у Блуждающего огонька.

*** Видение (Apparition)

Владеющие Видением персонажи могут создавать иллюзию движения у образов, вызванных Двеомером или Блуждающим огоньком. Такой фантом движется по указанию персонажа. Движение может быть простым (развевающийся на иллюзорном ветру флаг) или сложным (несущаяся галопом лошадь с всадником). Если персонаж не знает точно, как должен двигаться объект, свидетели могут с большей вероятностью раскусить обман, если же ему раньше приходилось видеть подобное движение, иллюзия будет выглядеть вполне естественно и не возбудит подозрений.

Система: с помощью Блуждающего огонька или Двеомера создается иллюзия (тратится обязательная единица Силы воли). В то же время тратится дополнительный пункт крови, необходимый для придания иллюзии нужного движения. До тех пор, пока внимание персонажа сосредоточено на иллюзии, фантом будет делать все, что от него требуется (в разумных пределах). Если видение начнет выполнять физически невозможные действия, у наблюдателей появится возможность распознать обман. В таких случаях бросок на Восприятие с добавлением Эмпатии, Знания животных или Бдительности (в зависимости от ситуации) позволяет зрителям посмотреть сквозь иллюзию. Рассказчик сам определяет сложность броска с учетом обстановки; количество успешных баллов, требуемых для разоблачения обмана, рекомендуется приравнять к значению Манипулирования у создателя иллюзии.

Если персонаж отвлекается от иллюзии, созданный им фантом продолжает выполнять несложные однотипные движения, которые можно описать простым предложением: например, "стражник ходит туда-сюда по тротуару". Повторно взять иллюзию под управление невозможно.

Вы сами решаете, продолжит ли иллюзия двигаться по ранее заданной схеме, или же рассеется, как описано в Блуждающем огоньке.

**** Постоянство (Permanency)

Как и Видение, Постоянство используется вместе с другими, более простыми умениями Химерии. Оно до бесконечности продлевает существование вызванных иллюзий, сохраняя их даже после ухода создателя. Даже Окончательная Смерть вампира не уничтожает иллюзию, если только сам персонаж не пожелал развеять ее, как описано выше. Если персонаж применяет это умение по отношению к иллюзии, ранее приведенной в движение Видением, ему нужно хотя бы раз прогнать фантома через весь цикл движений и лишь затем воспользоваться Постоянством. Такие иллюзии не более реальны, чем те, что были созданы с помощью описанных выше умений. Они не могут нанести повреждения персонажам, как не могут перетаскивать тяжести.

Система: после создания иллюзии тратится еще один ход и пункт крови на то, чтобы сделать ее постоянной. Помните, что Постоянство сочетается только с другими силами Химерии и никак не влияет на иллюзии из других источников, будь то обычная магия, Тауматургия или чары плененной феи.

***** Кошмарная реальность (Horrid Reality)

Когда вампир в полной мере овладевает Химерией, он может сфокусировать силу иллюзии, направив ее только на одну жертву, - но для этой жертвы все происходящее будет пугающе реальным. Созданный с помощью Кошмарной реальности меч наносит раны ничуть не хуже настоящего оружия, потому что для попавшей во власть иллюзии жертвы этот меч будет настоящим. Кошмарная реальность рассеивается, когда вы ослабляете концентрацию или же сами перестаете чувствовать иллюзию.

Система: на создание иллюзии тратится две единицы Силы воли; во время создания иллюзии нужно назвать жертву. Фантом не может переносить тяжести или выполнять действия, которые потребовали бы его взаимодействия с третьими лицами, помимо жертвы, но он может атаковать указанного персонажа и причинять ему якобы реальные повреждения. Чтобы заставить иллюзию наброситься на жертву, выполните бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность равна сумме Восприятия и Самоконтроля или Инстинкта жертвы). Каждый успешный балл причиняет жертве один уровень непоглощаемых поверхностных повреждений. При желании вы можете понизить наносимый урон, отказавшись от части успешных баллов.

Пострадавший персонаж немедленно излечивается от всех ран, если его удастся убедить в их иллюзорности, но такое убеждение требует определенных усилий. Если вы сами хотите оказать ему услугу, достаточно будет простой демонстрации химерических фокусов. В других случаях друзья, делающие убедить персонажа в иллюзорности его ранений, выполняют бросок на Обаяние + Эмпатия со сложностью (Манипулирование + Хитрость у создателя иллюзии), и должны набрать не менее двух успешных баллов. Переубедить жертву обмана можно в течение 24 часов после столкновения с иллюзией, после чего убежденность в реальности всего случившегося становится слишком сильной, и тогда пострадавшему персонажу приходится залечивать раны кровью (если это Каинит) или силами собственного организма (если это человек). В зависимости от природы иллюзии, Кошмарная реальность может причинить и другой вред, помимо простых повреждений. Так, вампир, уверенный в том, что оказался в объятиях пламени, впадает в Ротшрёк.

****** Всеобщий кошмар (Mass Horror)

Всеобщий кошмар действует так же, как и Кошмарная реальность, за тем исключением, что распространяется на небольшую группу вместо одного персонажа. Все, кто оказался поблизости от иллюзии, ощущают ее, хотя для них она будет не вполне реальной, примерно как созданный Видением фантом. Но избранные цели Всеобщего кошмара страдают от чудовищного смещения реальности, как и жертвы предыдущего умения.

Система: тратится две единицы Силы воли. Число жертв равно значению постоянной Силы воли. С этими персонажами происходит все то же, что и с жертвами Кошмарной реальности. Прочие свидетели наблюдают более слабую версию иллюзии, по силе схожую с вызываемыми Видением образами. Вы можете в любой момент прервать Всеобщий кошмар; если вы утратите концентрацию, иллюзия развеется сама.

Помешательство (Dementation)

Помешательство заражает души безумием со всеми его побочными эффектами. Каиниты, лично знакомые с Малкавианами – и даже те, кто только слышал истории о них, - боятся Помешательства больше всех остальных Дисциплин. Доминирование может лишить вас воспоминаний, Изменчивость – изуродовать тело, но Помешательство уничтожает душу. И хотя Дисциплина представлена здесь как нечто цельное, на самом деле каждый Малкавиан пропускает Помешательство через сито безумия, которым заражена его собственная душа. У Малкавиана, считающего себя дьяволом во плоти, и у того, кто испытывает болезненный страх перед толпой, будут совершенно разные проявления Морока.

К какой бы линии крови ни принадлежал персонаж, он не может выучить Помешательство, если не страдает хотя бы от одного психического расстройства. Если психически здоровый вампир все же попытается овладеть этой Дисциплиной и найдет Малкавиана, который согласится закрыть глаза на некоторую банальность ученика, то постепенно такой персонаж начнет сходить с ума; он обзаведется собственным психозом – возможно, даже несколькими, - еще до того, как освоит самое простое умение Помешательства. Дисциплина действует за счет безумия и тесно связана с ним; здравый рассудок подобен соли в почве – он не дает укорениться Помешательству.

Помешательство – часть проклятия, наложенного Каином на основателя клана Малкавианов. В некоторых легендах говорится, что старейший из Малкавианов был интриганом и заговорщиком, вместе с остальными Патриархами восставшим против первых детей Каина, и Каин проклял его непоследовательностью и безумием, чтобы избежать повторения подобных событий в будущем.

Помешательство широко распространено среди мистиков, шутов и психически больных вампиров.

* Страсть инкуба (Incubus Passion)

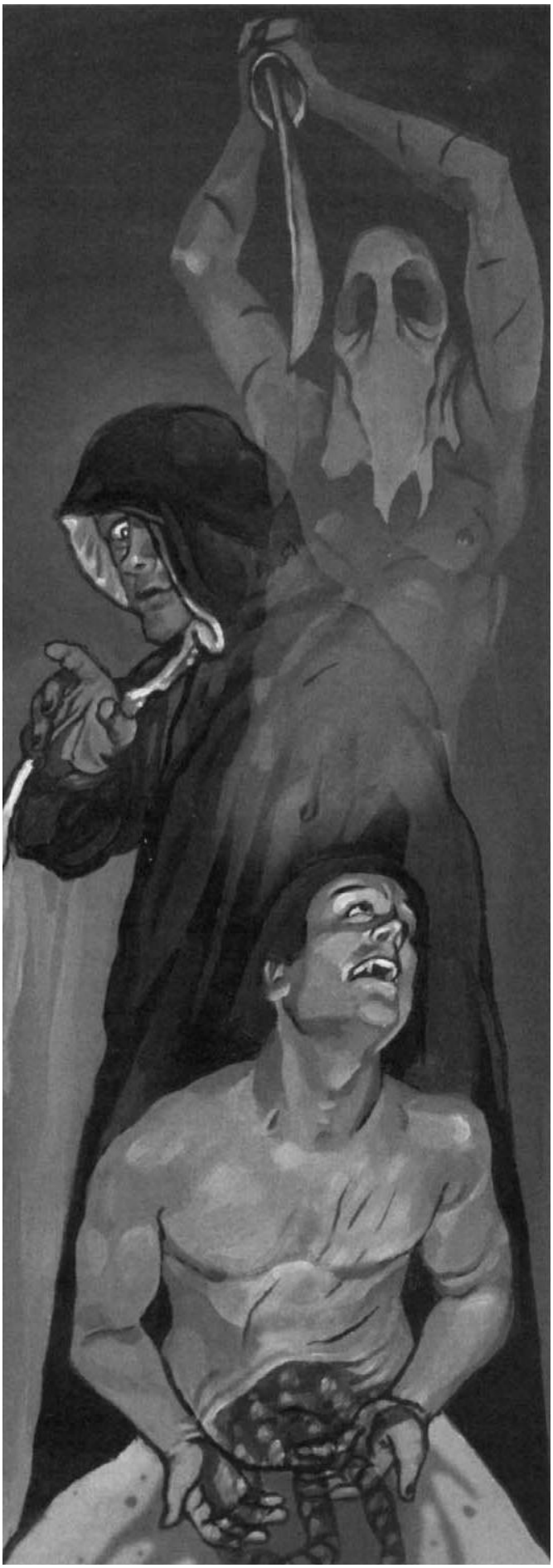
Эта сила питает эмоции, имеющиеся у жертвы Помешательства. Применить ее можно как на благо, так и во вред, но даже положительная эмоция становится неконтролируемой и пугающей, если утроить ее интенсивность. Малкавиан, использующий Страсть инкуба, обычно хватается за самую сильную и явную эмоцию, раздувая ее до уровня безумия. Жертва забывает обо всех прочих переживаниях. Умело пользуясь Помешательством, можно поставить Каинита на грань неизбежного безумия. Ни при каких условиях Страстью инкуба нельзя снизить напряжение в опасной ситуации или успокоить взволнованных людей.

При использовании на смертных эта сила воспроизводит один из эмоциональных эффектов Проклятия Каина: привязанность становится одержимостью, желание – алчностью, раздражение – ненавистью и т. д.

Система: выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия, сложность равна значению Дороги (для Каинитов) или Силы воли (для смертных) у жертвы. Каждый успешный балл продлевает действие усиленной эмоции (см. таблицу). В случае неудачного броска ничего не происходит. При провале сам персонаж начинает с утроенной силой испытывать ту эмоцию, которую пытался раздуть в жертве. Эта эмоция сохраняется до конца сцены (эпизода).

Успешные баллы	Длительность
1	Один ход
2	Один час
3	Одна ночь
4	Одна неделя
5	Один месяц

При желании этой способностью можно воздействовать на безумие Каинита. Полученные вами успешные баллы добавляются к числу успешных баллов, которое нужно набрать жертве для того, чтобы избежать безумия.



** Морок (Haunt the Soul)

Это умение позволяет вампиру на протяжении многих часов и даже месяцев насылать на жертву пугающие видения, тем самым разрушая ее рассудок и стирая грань между реальностью и воображением. Персонаж может контролировать и выбирать видения только до определенного

предела: он решает, какого эффекта хочет достичь, но образы порождаются разумом жертвы, и использующий Помешательство вампир их не видит.

Сами образы расплывчаты и неуловимы. Увидеть их можно лишь на краткое мгновение или краешком глаза. Как говорят те, кто пострадал от Морока, обычно у видений одна тема: несчастный видит, как от его рук гибнет вся его семья, слышит голоса ангелов и святых, одним прикосновением воспламеняет все, что его окружает. Достаточно долгие видения могут свести жертву с ума, но сила духа или вера в Бога порою позволяют продержаться и избежать надлома личности.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия. Сложность равна Восприятию + Самоконтроль или Инстинкт у жертвы. Количество успешных баллов определяет длительность видений. В случае провала жертва не видит никаких образов, а персонаж на протяжении всей ночи не может повторить попытку. При провале вы сами можете стать жертвой видений (порожденных подсознанием цели, а не вашим) или же на всю ночь лишиться способностей Помешательства. Длительность эффектов в зависимости от количества успешных баллов:

Успешные баллы	Длительность
1	Одна ночь
2	Три ночи
3	Одна неделя
4	Один месяц
5	Три месяца
6+	Один год

Все то время, пока действует Морок, жертва может лишиться рассудка. Лучше всего подождать, пока расстройство пройдет, или оставить его на усмотрение Рассказчика, но для того, чтобы сохранить разум, придется тратить Силу воли. Те персонажи, которые ведут себя вопреки собственной Натуре, а потому не могут восстановить Силу воли, скорее всего, сойдут с ума.

*** Глаза хаоса (Eyes of Chaos)

Сумасшествие, непостоянство и хаос сопутствуют всем Малкавианам. Даже самый непросвещенный представитель клана может видеть сквозь покров нормальности, окутывающий большинство людей, но Глаза хаоса открывают персонажу совершенно новые перспективы, наделяя его способностью получать прозрения от чужого безумия и якобы случайных событий в окружающем мире. Глаза хаоса смотрят сквозь маску, скрывающую от мира истинные лица людей и Каинитов, и позволяют различить чужое безумие.

Вампиры, пользующиеся Глазами хаоса, время от времени получают предзнаменования, хотя и не всегда могут вовремя расшифровать их и воспользоваться информацией себе на благо. В безумных видениях такие персонажи ловят намеки на чужие желания и цели, хотя, опять же, эти образы чаще всего замутнены, и в результате необходимые сведения могут обнаружиться слишком поздно для того, чтобы представлять хоть какую-то ценность.

Система: выполняется бросок на Восприятие + Оккультизм. Сложность определяется Рассказчиком с учетом доступной информации, знания вами ситуации и силой безумия в непосредственной близости от вас. Так, сложность броска на распознавание Натуры или психоза товарища равна 8, выполнение этих же действий по отношению к незнакомцу имеет сложность 10. Чем сильнее объект ваших манипуляций пропитан безумием, тем меньше успешных баллов вам нужно набрать. Бессвязные писания на неизвестном языке постичь проще, чем аккуратные записи монаха. Изучение предметов искусства или ремесленных изделий – начиная от рукописи и заканчивая тканым одеялом – позволяет определить Натуру или психоз их создателей ничуть не хуже, чем изучение самих людей (хотя требуется дополнительный успешный балл). Набрав пять и более успешных баллов, персонаж сможет обнаружить пророческие откровения там, куда их изначально никто не закладывал. А действительно хаотичные, случайные события и образы изучаются Глазами хаоса с соблазнительной легкостью. Вампир, весь вечер любующийся языками пламени или бегущими по небу облаками, вполне может заглянуть в будущее. Разумеется, окончательное решение по таким прорицаниям принимает Рассказчик, у которого могут быть свои планы относительно будущего ваших персонажей.

Полученная с помощью Глаз хаоса информация по сути своей недостоверна, ведь ее источник – безумие, увиденное глазами сумасшедшего вампира. При описании впечатлений персонажа Рассказчик должен учитывать его психоз и личностные качества, через которые преломляются все поступающие сведения.

**** Молчание разума (Silence the Sane Mind)

Служители почти всех кланов боятся Малкавианов, и не даром. Так, эта способность позволяет Малкавиану на целый месяц подавить чужое сознание и разум. Обычно она используется для того, чтобы сбить жертву с толку, лишив ее возможности осмысливать окружающий мир. В этом случае жертва становится безвольной куклой. Она может выполнять простые задания, но при этом будет подчиняться всем приказам, отданным более-менее властной личностью. Придя в себя, жертва не будет помнить о своих поступках, совершенных под влиянием этого умения. Ее память словно окутывается серым туманом, скрывающим почти все события за указанный период.

В измененном состоянии сознания жертва почти ничего не помнит ни о себе, ни о своей жизни. Она в замешательстве бродит по улицам, не замечая, как проходит время, и только вызванный восходом солнца Ротшрёк заставляет ее искать убежище, которое часто оказывается бесполезным. Жертва Молчания разума редко помнит личность своего обидчика, из-за чего потом, оправившись от помешательства, не может отомстить ему без посторонней помощи. Такой персонаж своим поведением напоминает деревенского дурачка: он может отвечать на прямые вопросы, но почти не проявляет инициативы и ничего не делает без приказов и понуканий.

Молчание разума может вызвать не только состояние прострации: жестокий Малкавиан может применить это умение для того, чтобы разгневать своих жертв, вогнать их в безумие или навести на них сильнейший страх, от которого они не бегут куда глаза глядят, как в состоянии Ротшрёка, но цепенеют и не могут сдвинуться с места. При таком применении этой силы персонаж все равно лишается разума, как и при простом замешательстве.

Система: нужно посмотреть жертве в глаза и завести с ней простой разговор. Чтобы задействовать это умение, нужно потратить полный ход и выполнить бросок на Манипулирование + Запугивание (ему противопоставляется бросок на Восприятие + Самоконтроль/Инстинкт у жертвы). В случае провала Малкавиан сам впадает в состояние, которое хотел вызвать у жертвы, на срок, определяемый Рассказчиком. Неудачный бросок делает жертву невосприимчивой к применяемым персонажем силам Помешательства до конца сцены (эпизода). Длительность действия Молчания разума зависит от количества полученных успешных баллов (см. таблицу).

Успешные баллы	Длительность
1	Один ход
2	Один час
3	Одна ночь
4	Одна неделя
5	Один месяц

Жертва, на которую была наведена ярость, немедленно впадает в состояние, близкое к безумию, хотя многие Каиниты, подвергшиеся подобному воздействию, утверждают, что в этом случае Зверь не срывается с цепи, как случается при настоящем безумии. Наведенная таким образом ярость длится ровно одни сутки, в отличие от наводимого замешательства. Жертва, впавшая в кататонию, на протяжении суток не может выполнять никаких полезных действий.

***** Завывающее безумие (Howling Lunacy)

Эта способность на время превращает жертву в сумасшедшего. Не просто странного или эксцентричного человека, но абсолютного сумасшедшего, бормочущего какой-то бред. Персонаж выбирает, какое именно помешательство он хочет наслать на жертву, но почти никак не может повлиять на длительность этого безумия. Когда действие этого умения подходит к концу, заканчивается активная фаза сумасшествия, во время которой жертва полностью лишена рассудка и не отве-

чает за свои действия. Но и после этого жертва время от времени переживает приступы помешательства, например, в состоянии напряжения или в полнолуние, когда сильнее всего ощущается влияние неба.

Система: персонаж должен на протяжении целого хода удерживать на себе внимание жертвы. Затем игрок выполняет бросок на Манипулирование + Запугивание, сложность равна значению Силы воли у жертвы. В случае провала персонаж на несколько минут избавляется от всех своих психозов – этого времени ему хватает для того, чтобы понять, насколько он на самом деле болен, после чего испытанное потрясение и страх снова вгоняют его в безумие. Неудачный бросок означает, что персонаж до конца сцены (эпизода) не сможет применить Помешательство на данную жертву. В случае удачного броска он может навести на жертву пять любых психозов, их длительность указана в таблице. Наводимые психозы должны быть как-то связаны между собой, пусть даже эта связь покажется логичной только безумцу. Игрок может указать только общий эффект, точный список психозов определяется Рассказчиком.

Успешные баллы	Длительность
1	Один ход
2	Одна ночь
3	Одна неделя
4	Один месяц
5	Один год

****** Поцелуй луны (Kiss of the Moon)

Поцелуй луны не обладает столь пугающим эффектом, как Завывающее безумие, зато его последствия являются постоянными. Вампир выбирает пару взаимосвязанных психозов и в ходе короткой беседы заражает ими несчастную жертву. Эти расстройства будут терзать жертву до конца ее дней. Ходят слухи, что тот, кто наслал безумие, может и исцелить от него, но мало кто из Малкавианов добровольно остановит даруемое сумасшествием просветление, а остальные вампиры, не входящие в число потомков Малкава, не обладают должными познаниями в Помешательстве.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия (сложность 6), ему противопоставляется бросок на Силу воли у жертвы (сложность 6). Если в итоге вы получили хотя бы два успешных балла, вы можете выбрать два психических расстройства (или просто описать их, если у вас есть определенные идеи, ранее одобренные Рассказчиком) и наслать их на жертву. Жертва не может подавить эти расстройства, но в состоянии бороться с ними, как и со всеми остальными психозами (см. далее). Рассказчик может разрешить вам исцелить помешательство, вызванное Поцелуем луны, но у этого поступка должны быть очень веские причины. И даже в этом случае Проклятие Малкава может быть необратимым. Помните, что психозов, наведенных Поцелуем луны, вполне достаточно для того, чтобы жертва смогла изучить Помешательство.

Доминирование (Dominate)

Наследники – вампиры, идущие по Дороге Королей, - учат, что Каиниты были созданы, чтобы вести за собой, и что им принадлежит проклятое право отдавать приказы и требовать повиновения. Лучше всего эта вера выражается Дисциплиной Доминирования. Обладающий такими умениями вампир может навязать свою волю другим существам, заставить их подчиниться своим приказам или даже переписать их память. Если завещанное Малкавом Помешательство выворачивает разум жертвы наизнанку, благородное искусство Доминирования силой подчиняет слабую волю.

Доминирование не всегда просто в использовании, так как в большинстве случаев его применение требует контакта "глаза в глаза" и нескольких слов. Жестикуляция (поднятая рука как знак "Стоп!") действенна только для самых простых приказов, более сложные задания требуют словесного оформления. Если жертва еще не стала безвольным рабом вампира, тот не может ничего приказать ей, не посмотрев предварительно в глаза – это обязательное требование, и к тому же

наиболее сдерживающее, поскольку позволяет отдать приказ только одному объекту за раз. Если не брать в расчет эти ограничения, то овладевший Доминированием вампир может навязать свою волю большинству разумных существ. Важное исключение составляют вампиры с более сильной кровью. Доминирование никак не действует на вампиров с поколением более низким, чем у того, кто использует эту Дисциплину. Как говорят мыслители Наследников, силы Доминирования нельзя направить на подрыв иерархии крови, сложившейся в среде вампиров.

Если и другие ограничения на использование Доминирования, но они встречаются намного реже. Из уст в уста передаются предания о людях с Божьим благословением, чью волю невозможно сломить: их вера в Господа намного сильнее любого давления. От жертвы проще добиться действий, которые не противоречат ее природе, чем тех, которые идут вразрез с ее "я". В игровых терминах, попытка заставить персонажа поступить в соответствии с его Натурой (заставить Варвара кого-нибудь ударить, а Защитника – стоять на страже) получает бонус -1 к сложности. С другой стороны, попытка принудить персонажа к тому, что полностью противно его природе (заставить Опекуна совершить убийство) получает штраф +1 к сложности.

Наконец, Каинит всегда может сам повредить волю объекта своих манипуляций. Доминирование требует аккуратности в применении, и бездумное его использование вызывает защитную реакцию бессмертной (или Проклятой) души. Если игрок проваливает бросок на Доминирование, то объект его воздействия становится невосприимчивым ко всем остальным подобным попыткам с его стороны и сохраняет эту невосприимчивость до конца истории (к тому же он избавляется от ранее наложенных эффектов Доминирования).

Издревле Доминированием владеют Ласомбра и Вентру, но они учат этому искусству тех, кто идет вместе с ними по Дороге Королей. Большинство согласно с тем, что эта сила отражает Божье проклятие, поскольку разрушает основы дружбы и доверия. Но такова цена лидерства, и вампиры охотно платят ее. Тремеры, колдуны-выскочки, недавно вошедшие в мир Каинитов, также обладают склонностью к Доминированию – как говорят, так проявляется искаженная магия разума, которой они владели при жизни.

* Повиновение слову (Observance of the Spoken Word)

Самое простое умение Дисциплины Доминирования – это способность отдавать однословные приказы, которым нельзя не подчиниться. Каинит должен посмотреть в глаза своей жертве и произнести приказ на понятном для нее языке. Чтобы добиться немедленного подчинения, распоряжение должно быть высказано четко и недвусмысленно: беги, слазь, заходи, умолкни. Если команда не вполне понятна, жертва или вообще не выполняет ее, или действует медленно, неуверенно и неохотно. Приказы, выполнение которых требует времени, остаются в силе до тех пор, пока жертва не выйдет из-под подавляющего влияния Каинита, или до конца сцены (эпизода). Иными словами, персонаж, которому приказали убегать, будет бежать до тех пор, пока не окажется вне поля зрения подчинившего его вампира, а персонаж, получивший приказ замолчать, не издаст ни звука до конца сцены, если только ему не отдать противоположного по смыслу приказа.

Однословное приказание не обязательно должно выделяться из остальной речи. Каинит может замаскировать свои распоряжения, прикрыв их вежливой беседой; достаточно того, чтобы в момент произнесения приказа вампир смотрел в глаза жертве.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Запугивание, сложность равна Силе воли жертвы. Дополнительные успешные баллы сокращают время реагирования жертвы.

** Шепот ложной воли (Murmur of the False Will)

Хотя Шепот ложной воли позволяет добиться такого же результата, как и предыдущее умение, назвать его усложненной версией Повиновения слову нельзя. Если все же персонаж решает использовать Шепот для отдачи приказов, нужно озвучить жертве четко сформулированное распоряжение, которое будет немедленно исполнено. Можно отсрочить этот момент, указав точное время ("во время захода луны" или "следующей весной") или точное условие ("когда ты в следу-

ющий раз навестишь *воеводу*" или "когда вы в следующий раз услышите фразу "Спокойной ночи, моя госпожа") выполнения приказа. Рвение исполнителя и качество исполнения зависят от четкости отданного распоряжения. Во время отдачи приказов персонаж должен неотрывно смотреть в глаза своей жертве: использование этого умения не всегда позволяет вести себя вежливо. Распоряжения будут исполнены в любом случае, но мудрым Каинитам известно, что подробные и сложные приказы могут сбить исполнителя с толку или привнести неожиданные изменения в ход событий.

Более изощренное применение этого умения навязывает жертве определенную мысль или идею: "Ты храбрый воин" или "У твоего лорда очень красивая жена". Жертва учитывает эту мысль в своей повседневной деятельности, в благоприятной обстановке ведет себя в соответствии с нею и со своей Натурой. Во время внушения мысли нужно поддерживать зрительный контакт с жертвой, но сделать это проще, чем в том случае, когда нужно отдать целый ряд четких распоряжений.

Каинит может навязать жертве только один набор инструкций или одну идею за раз. Новый приказ или идея прерывает действие предыдущих распоряжений вне зависимости от того, насколько полно они были выполнены, и отменяет предыдущее внушение. В большинстве случаев заменить одну идею другой – единственный способ избавиться от навязанных ранее мыслей и намерений: попав под влияние Шепота, жертвы почти никогда не могут обрести прежнюю свободу воли. Один и тот же персонаж может стать жертвой принуждения со стороны других Каинитов, но только вампир, чье поколение ниже или равно поколению того, кто отдал первый приказ, может навязать противоречащие этому приказу распоряжения и идеи.

При помощи этого умения нельзя отдать приказ, который вынудил бы жертву причинить себе прямой вред. Ни распоряжения, ни внушенные идеи не заставят жертву вести себя вопреки своей Натуре.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Лидерство, сложность равно Силе воли жертвы. Количество успешных баллов определяет, насколько прочно распоряжение укоренилось в сознании жертвы. Если игрок получил меньше трех успехов, жертва не будет делать ничего, что покажется ей слишком странным (например, откажется проехаться нагишом по улицам города), но выполнит те распоряжения или часть распоряжений, которые сочтет разумными. Четыре успеха заставят жертву выполнить любое приказание, которое не подвергает ее существование непосредственной опасности (жертва ввяжется в кулачный бой с безоружными противниками, но не станет бить вооруженного рыцаря). При пяти успехах жертва подчинится практически любому приказу.

Отменить чужие приказы и отдать противоречащие им распоряжения может только персонаж, чье поколение равно или ниже поколения вампира, отдавшего первый приказ. Игрок выполняет бросок на Манипулирование + Запугивание, ему нужно набрать больше успешных баллов, чем было получено первым игроком при броске на Манипулирование + Лидерство. Приказы и идеи нельзя просто стереть из сознания жертвы, их нужно заменить новыми распоряжениями и концепциями.

*** Память гуляки (Reveler's Memory)

Эта пугающая способность позволяет Каиниту стирать или изменять чужие воспоминания. Чтобы жертва полностью забыла о случайной встрече или такой неприятности, как укус, достаточно лишь слегка обработать ее память. Чтобы удалить все следы запланированной встречи, придется действовать более решительно; если же жертва ранее была знакома с Каинитом, то создание ложных воспоминаний о случайном столкновении потребует от вампира всей его изобретательности и ловкости. В особых случаях вампир может стереть и изменить все воспоминания жертвы с самого начала ее жизни, создав новую личность с заданными добродетелями и слабостями.

Успешные баллы	Эффективность
1	Потеря памяти длится один день
2	Можно стереть, но не изменить воспоминания
3	Можно внести в воспоминания незначительные измене-

	ния
4	Можно стереть из памяти или изменить воспоминания о целом эпизоде
5	Можно "переписать" период жизни жертвы

К счастью для жертвы, память эластична. Даже самые умелые манипуляторы не в состоянии стереть из обрабатываемой или памяти *все* следы. Менее опытным Каинитам придется удовольствоваться временным замещением и незначительным изменением воспоминаний. Так, укушенный человек может помнить о нападении дикого животного, а у человека, случайно встреченного на темной улице, в воспоминаниях жертвы будут снежно-белые волосы, а не грязные каштановые.

Воспоминания, отнятые этим умением, могут вернуться к жертве в определенной обстановке, например, если она увидит знакомое лицо или почувствует запах, знакомый с детства. Иногда память возвращается в снах. Каинит, умеющий менять память, способен распознать вторжение в чужой разум, а также может восстановить утраченные воспоминания. К сожалению, вампир не может определить, менялись ли его собственные воспоминания, как и не может вернуть их в случае утраты.

Система: выполняется бросок на Сообразительность + Хитрость, сложность равна Силе воли жертвы. Далее см. таблицу, чтобы определить, насколько сильно может быть повреждена память.

Чтобы восстановить стертую память или обнаружить ложные воспоминания, уровень Доминирования у персонажа должен быть не ниже, чем у того вампира, который до этого покопался в голове у жертвы. В отличие от Шепота ложных воспоминаний, в этом случае поколение персонажа может быть выше, чем у первого манипулятора; нужно лишь, чтобы его значение Доминирования было достаточно высоким. При броске на Сообразительность + Хитрость игрок должен набрать больше успешных баллов, чем выпало у его противника при первом броске, сложность при этом равна Силе воли первого манипулятора.

Рассказчик сам решает, могут ли самостоятельно восстановиться стертые и измененные воспоминания, и если могут, то когда это произойдет. Как правило, чем изощренней было вмешательство, тем сложнее избавиться от его последствий, а грубые и сильные изменения почти всегда исчезают сами, пусть даже на это понадобится несколько сотен лет.

****** Шепот соблазна (Lure of Subtle Whispers)**

Хорошо владеющий Доминированием вампир со временем начинает считать слуг и прочих подчиненных ему существ самым ценным своим имуществом. Эта способность позволяет ему сминать волю так же легко, как перчатки, постоянными манипуляциями и изощренными соблазнами выматывая жертве душу. После недель и месяцев такой пытки жертва уже не в силах сопротивляться Доминированию вампира и полностью подчиняется ему, даже вопреки воздействию других сверхъестественных сил. Но у этого безоговорочного повиновения есть своя цена. Слуги Каинита становятся вялыми, лишаются воображения и не в состоянии проявить инициативу, даже на благо себе или своему хозяину. Все, что они могут, - это подчиняться приказам, как ходячие трупы.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Лидерство, сложность равна Силе воли жертвы. Полное подавление воли представляет собой длительное действие, за ночь можно выполнить только один бросок. Рассказчик втайне от игрока определяет количество успешных баллов, нужное для того, чтобы сломить волю жертвы (как правило, это число в 5 – 10 раз больше значения Самоконтроля у объекта воздействия). Благодаря этому игрок никогда точно не знает, набрал ли он нужное количество баллов; Каиниту приходится определять степень своего влияния на жертву по ее поведению. В случае провала все ранее набранные баллы пропадают, а несостоявшаяся жертва, скорее всего, начнет действовать против вампира в соответствии со своей Натурой (т. е. реакция может варьироваться от отчаянного нападения до спокойного доноса церковным властям).

Жертва со сломленной волей настолько сильно подвержена влиянию Доминирования, что Каиниту даже не обязательно смотреть ей в глаза или даже физически присутствовать рядом для того, чтобы отдать приказ. Умение Прорицания "Похищение секретов" позволяет передавать приказы телепатически, но даже такая простая вещь, как письмо с печатью Каинита, скорее всего, вызовет у жертвы требуемую реакцию. К тому же сложность любых попыток подчинить себе жертву со стороны других Каинитов и сверхъестественных созданий увеличивается на два (максимум до 10).

Приказы нужно формулировать более четко и понятно, чем раньше, поскольку жертве недостает инициативности для толкования запутанных распоряжений. Когда вампир отдает приказ (любым способом), игрок должен сделать соответствующий бросок на распоряжение. Успех и неудача дают одинаковый результат (жертва подчинится приказу); только в случае провала вампир не сможет навязать свою волю. Во время этой передышки от постоянного контроля жертва может выполнить бросок на Самоконтроль (сложность равна Силе воли вампира-хозяина). Успех дает жертве достаточно свободы для того, чтобы выйти из-под власти вампира, совершив самоубийство, - если найдется, чем.

Воздействие Доминирования такого уровня на психику жертвы довольно легко заметить. Любой Каинит (или разбирающийся в вопросе смертный) во время короткой встречи – например, на приеме у виконта или при заключении с купцом, - может обратить внимание на верные признаки подконтрольности. Игрок выполняет бросок на Сообразительность + Эмпатия со сложностью 7. Длительное общение, например, совместное путешествие на корабле или проживание под одной крышей, позволяет любому, кто знаком с эффектами Доминирования, заметить состояние жертвы, хотя далеко не всегда будет понятно, кто его вызвал.

***** Носитель (Vessel)

Это умение позволяет Каиниту отсечь душу жертвы от тела и разума. Заменив душу жертвы собственным развращенным духом, вампир получает полный контроль над телом и может использовать его точно так же, как свое собственное. Каиниту нужно посмотреть в глаза своей предполагаемой жертве, даже если она уже обработана Шепотом соблазна, но у таких бедолаг шансов на сопротивление еще меньше, чем у людей со свободной волей. После начала такого психического противостояния жертва уже не может просто отвести взгляд. Возможны только два исхода: полное подчинение или абсолютная (хоть и непродолжительная) свобода.

Пока носитель находится под влиянием Дисциплины, он лишь смутно осознает, что делает его тело, а воспоминания об этих событиях будут больше походить на ночные кошмары. Тело Каинита лежит в торпоре, бесчувственное и беззащитное.

Эта сила не позволяет вампирам завладевать телами друг друга. Только полные узы крови дают представление о степени контроля, которую получает применяющий эту силу Каинит.

Система: жертву нужно подготовить, полностью лишив ее воли. Игрок тратит единицу Силы воли, затем выполняет бросок на Обаяние + Запугивание, а жертва сопротивляется ему броском на Силу воли (сложность в обоих случаях равна 7). За каждый чистый успешный балл вампир лишает жертву единицы временной Силы воли. Узы или успешное сопротивление со стороны жертвы лишь продлевают противостояние. Жертва освободится только в том случае, если вампир провалит попытку взять ее под контроль (провал наделяет ее невосприимчивостью ко всем попыткам Доминирования со стороны данного вампира до конца истории).

Лишив жертву всей временной Силы воли, вампир может переместить свой разум в ее тело. Игрок выполняет бросок на Манипулирование + Запугивание со сложность 7, чтобы определить, сколько своей сверхъестественной мощи персонаж может вместить в смертную оболочку. Как и в случае с силой "Оседлать разум животного" (Анимализм), множественные успешные баллы позволяют Каиниту пользоваться некоторыми ментальными Дисциплинами (см. таблицу). Кровь, необходимая для активации этих Дисциплин, расходуется из тела Каинита, а не носителя.

Передвижения вампира и отдаленность его от собственного тела ограничиваются только способностями носителя. Если Каинит покидает носителя, не важно, добровольно или принудительно, его дух немедленно возвращается в его тело, вне зависимости от разделяющего их расстояния. Каинит в теле носителя может даже рискнуть и выйти на улицу днем, но в этом случае ему

придется приложить усилия к тому, чтобы не заснуть, как он заснул бы в собственном теле (см. ниже). Если вампир уснет, он покинет тело носителя. Его также можно изгнать сверхъестественными методами.

Успешные баллы	Результат
1	Нельзя использовать Дисциплины (сохраняются Атрибуты, кроме физических, Способности и Добродетели)
2	Можно использовать Прорицание
3	Также можно использовать Доминирование и Присутствие
4	Также можно использовать Химерию и Помешательство
5	Также можно использовать Мортис и Тауматургию

Каинит остро ощущает удовольствие и боль, испытываемые носителем. Связь между его телом и духом настолько сильна, что вампир получает все повреждения, наносимые телу носителя (хотя и может противостоять им броском на поглощение). Единственное, что может разорвать связь между Каинитом и его собственным телом, это внезапная смерть носителя, произошедшая до того, как вампир сумел вырваться из тела новоявленного покойника. В этом случае персонаж немедленно впадает в торпор. Многие Каиниты подозревают, что душа усопшего, с неожиданной силой устремляясь в ад или рай, срывает дух вампира с проржавевших якорей и вышвыривает его в астрал, откуда ему приходится искать дорогу назад в тело.

Каинит может остаться в носителе, если его собственное тело было уничтожено, но долго он так не просуществует. Каждый раз при восходе солнца игрок выполняет бросок на Мужество (сложность 8), в противном случае дух вампира покинет смертное тело. Изгнанный дух навеки обречен блуждать по астральным мирам. Если носитель получает Становление, дух вампира немедленно покидает тело и исчезает в неизвестном направлении без возможности вернуться назад.

****** Верность (Fealty)

Верность позволяет Каиниту гарантировать преданность тех, кто добровольно приносит ему присягу или вступает с ним в союз. Когда смертный или вампир добровольно приносит клятву Каиниту, который затем применяет Верность, то объект воздействия обязан выполнить клятву наилучшим образом. Жертва не может изменить решение или нарушить слово, обманные замыслы и уловки будут разрушены силой Верности. Помните, что жертва, возможно, не сможет сопротивляться гнету клятвы, зато вполне способна выступить против вампира в делах, на которые клятва не распространяется.

Обращение к этой силе выглядит очень впечатляюще. Каинит должен принять клятву (например, сказать "Я принимаю твою присягу" или "Да будет твое слово законом для тебя"), при этом между вампиром и его жертвой буквально пульсирует энергия. Никто из свидетелей не сможет усомниться в том, что клятва была подкреплена сверхъестественными силами. Хитроумные Каиниты будут взывать к Богу, а суеверные наблюдатели вполне могут заподозрить, что в игру вступили темные силы.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Лидерство, сложность равна Силе воли жертвы. Количество успешных баллов определяет длительность эффектов от заклятья (см. таблицу).

Успешные баллы	Длительность
1	Одна неделя
2	Один месяц
3	Один год
4	10 лет
5	100 лет

Стойкость

Все вампиры намного спокойней переносят повреждения, чем смертные. Каппадокийцы и Тремеры – единственные кланы, которые всерьез изучают подобные вещи, - считают, что людей такими уязвимыми делает наполняющая сосуды кровь. Быстрая потеря крови очень опасна. С другой стороны, Каиниты обладают почти полным контролем над кровью, поэтому риск получить травму меньше страшит их.

Стойкость наделяет вампиров невероятной сопротивляемостью повреждениям и даже дарует некоторую защиту от проклятий, омрачающих существование ночного хищника: солнечного света, огня и сверхъестественных сил. Чаще всего эта способность встречается среди Каппадокийцев, которые рассматривают ее как признак своего сродства с трупом, Вентру, (воз)рожденных для полей сражений, а также Равнос и Гангрелов, которым чаще, чем прочим Каинитам, грозит встреча с лучами солнца.

Стойкость – это одна из граней наложенного Богом проклятия, поскольку она вселяет в вампиров излишнюю уверенность в своих силах и высокомерие. В легендах говорится о Старцах, которые перед самой гибелью вдруг лишались Стойкости и оказывались во власти мстительного потомства или обжигающего солнца.

Система: эта Дисциплина усиливает способность персонажа к защите от любых форм физических повреждений. Каждая точка Стойкости на один кубик увеличивает запас бросков на поглощение поверхностных (bashing) и летальных повреждений (см. ниже). При этом владеющие

Стойкостью вампиры – в отличие от остальных своих собратьев, не способных поглощать урон от солнечных лучей и прочие усиливающиеся (aggravated) повреждения, - могут поглотить урон от солнца и огня, выполнив бросок на Выносливость + Стойкость. Для поглощения урона от иных источников усиливающихся повреждений, таких, как святая земля или когти Люпинов, выполняется бросок только на Стойкость.

Стойкость укрепляет все тело вампира и позволяет поглощать любой урон, приводящий к травмам и ранениям.

Мортис (Смерть)

Каппадокийцы тщательно оберегают от посторонних Дисциплину Смерти. В легендах клана говорится, что способности, выраженные в этой Дисциплине, были получены Старцами от самого Каппадоция. Мортис позволяет раскрывать тайны самой смерти и использовать их в собственных целях. Владеющие им персонажи могут похитить те качества, которые остались от живого человека в его мертвом теле, могут усилить или ослабить трупоподобную природу тела вампира, могут поднять покойника. Те, кто пользуется Мортисом, вне зависимости от принадлежности кК лану Каппадокийцев, часто становятся одержимы смертью и мертвецами. Это неестественное занятие зачастую заставляет персонажей погружаться в анализ природы вампиризма и со временем порождает меланхолию, исцелить которую может только долгая прогулка солнечным днем.

Мортис – это разновидность магии крови, в основном затрагивающая состояние трупа после смерти. Ученые из числа Каппадокийцев полагают, что при смерти душа покидает тело и отправляется туда, куда ей уготовано, но что-то все же остается. Именно это "что-то", объединяющее физическое разложение трупа и сохранившийся в теле духовный отпечаток, и составляет предмет Мортиса. Ходят слухи, что старейшины клана намеренно обратили венецианских волшебников, искусных в обращении с покинувшими тела душами – умении, называемом *некромантией*. Многие из консервативно настроенных Каппадокийцев находят саамы мысль о сделках с призраками и душами в лучшем случае отвратительной, в худшем – еретической.

Мортис делится на три пути, хотя слухи настойчиво упоминают о большем их количестве (так, поговаривают, что Ламии, линия крови жриц-воительниц, прислуживающих в некоторых храмах Каппадокийцев, практикуют свой собственный путь Мортиса). Изучающий Мортис вампир может выбрать в качестве первичного любой из трех основных путей.

Путь могильного гниения

Первый путь Мортиса развился из наблюдений за тем, как время влияет на бренный мир. Камни рассыпаются в пыль, тела сгнивают без следа – это процесс вызывает неизменный интерес у старейшин и ученых клана Каппадокийцев. Действительно, неумирающим созданиям процесс разложения кажется интересной болезнью, которой подвержены все и вся, кроме них самих. Выбрав этот путь, персонаж с Мортисом учится направлять силу распада.

* Уничтожение оболочки (Destroy the Husk)

Каиниты, которые не просто питаются своими жертвами, а убивают их, зачастую вынуждены быстро избавляться от трупов. Сделать так, чтобы тело не нашли, можно разными способами (можно скормить его своре собак или привязать к нему груз и утопить в реке), но многие эти методы довольно опасны для самого вампира и не всегда надежны. Уничтожение оболочки защищает от подобных неприятностей. Эта сила обращает человеческий труп в груду обычной пыли весом примерно в 30 фунтов (примерно 13,6 кг), по форме и размеру примерно напоминающую само тело.

Система: игрок тратит пункт крови (вампир капает витэ на труп). Затем игрок выполняет бросок на Интеллект + Медицина (сложность 6). Чтобы превратить труп в пыль, достаточно одного успешного балла, хотя сам процесс занимает несколько ходов (пять минус количество успешных баллов). Деревенская магия смертных, Тауматургия, Прорицание или соответствующий ритуал Мортиса позволяют вампиру или волшебнику определить, чем эта груда праха была в прошлом, но ни один обычный человек не в силах угадать истинную природу пыли.

** Трупное окоченение (Rigor Mortis)

Одно из первых изменений, происходящих с мертвым телом, - это окоченение; труп становится твердым, как доска, и застывает в одной позе. Каинит, владеющий искусством Трупного окоченения, может одной силой воли ввергнуть в такое неподвижное состояние тело живого или неупокоенного существа – и все это благодаря пониманию сил разложения. Персонаж вгоняет свою жертву в оцепенение, лишая ее способности двигаться. Мускулы отказываются повиноваться командам мозга, и лишь огромным усилием воли жертва может преодолеть эти чары.

Система: игрок тратит единицу Силы воли и выполняет бросок на Манипулирование + Медицина (сложность 7). Каждый успешный балл обездвиживает жертву на один ход. В случае неудачного броска игрок просто теряет единицу Силы воли, в случае провала жертва на следующие 24 часа получает иммунитет ко всем силам Могильного гниения, применяемым данным персонажем. Чтобы Трупное окоченение возымело действие, жертва должна находиться в поле зрения персонажа и не далее чем в 25 ярдах (примерно 23 м) от него. Результаты такого оцепенения во всем сходны с последствиями протыкания колом. Выполнив бросок на Силу воли (сложность 7) и получив два успешных балла, жертва в свой ход может разрушить оцепенение. В случае неудачи она получает один уровень поверхностных повреждений и еще один ход бесцельно проводит в состоянии окоченения.

*** Увядание (Wither)

Увядание, напоминающее некоторые из умений клана Цимисхов, позволяет вампиру искалечить конечность противника. Не важно, жив враг или уже давно расстался со светом дня – его мускулы усыхают, кожа отваливается, кости становятся хрупкими. Изувеченная конечность полностью лишается силы. Такие повреждения сохраняются у вампиров намного дольше, чем все прочие травмы и ранения, а у смертных вообще не поддаются исцелению.

Увядание не обязательно использовать на конечность, хотя именно руки и ноги становятся основной целью этого умения. С его помощью можно изменить лицо и волосы жертвы, в результате чего та будет выглядеть сильно старше своих лет. Его можно направить на глаз или ухо жертвы, полностью лишив этот орган чувствительности (т. е. для того, чтобы навсегда оглушить или ослепить жертву, достаточно двух ходов). Увядание нельзя отнести к "мгновенно убивающим" умениям – Каиниты не могут состарить жизненно важные органы, - но вызывает у противника самые разнообразные повреждения.

Система: игрок тратит единицу Силы воли. Персонаж выбирает, какую конечность у противника он хочет повредить, и прикасается к этой конечности. Если жертва пытается избежать контакта, игрок выполняет бросок на Ловкость + Рукопашный бой, чтобы нанести обычный удар по цели. Если персонажу удается прикоснуться к выбранной части тела, жертва получает два усиливающихся ранения. Если жертва не сумеет поглотить эти повреждения (с помощью Стойкости), конечность считается поврежденной и нерабочей до тех пор, пока не будут залечены оба ранения. Каиниты исцеляют эти ранения точно так же, как и другие усиливающиеся повреждения. Смертные не могут излечиться от усиливающихся повреждений и вынуждены до конца жизни страдать, если только им на помощь не придут сверхъестественные силы. Усохшая конечность не претерпевает дальнейших изменений, даже у смертных. Персонаж может остаться калекой на всю жизнь, но не будет страдать от воспаления или гангрены в поврежденной конечности.

Эффекты от Увядания зависят от выбранной конечности. Усохшая рука обладает Силой 0 и не может нести груз весом более 0,5 фунтов (примерно 220 г). Поврежденная нога сильно снижает скорость передвижения, так как персонаж начинает ковылять и подволакивать конечность. Персонаж испытывает все затруднения, причиняемые Недостатком "Хромота" (см. в Приложении). Один поврежденный глаз или ухо на единицу увеличивают сложность соответствующих бросков на Восприятие. Потеряв оба глаза или уха, персонаж испытывает те же сложности, что и при Недостатках "Слепота" и "Глухота" (см. в Приложении). Усохший язык делает персонажа немым (Недостаток "Немота"), а состаренное лицо снижает значение Внешности на одну точку за каждое полученное усиливающееся повреждение.

**** Разложение плоти нежити (Corrupt the Undead Flesh)

Разложение плоти нежити стирает грань между жизнью и посмертным существованием, делая неупокоенное создание достаточно живым для того, чтобы оно могло переносить болезнь и страдать от нее. Инфекция поражает жертву, вызывая летаргический сон, головокружение, упадок сил, неуклюжесть и всевозможные кровотечения. Это заболевания особенно опасно для смертных. Люди заражаются им, всего лишь проведя несколько часов рядом с жертвой Дисциплины. К Каинитам зараза цепляется не так легко. Чтобы заболеть, им нужно выпить кровь жертвы, но затем они страдают от болезни точно так же, как и первый зараженный вампир, и точно так же могут распространять ее.

Болезнь проходит примерно через неделю.

Система: игрок выбирает жертву в пределах видимости и не далее чем в 20 ярдах (примерно 18,3 м) от персонажа. Затем он выполняет бросок на Манипулирование + Медицина (сложность 6) и тратит единицу Силы воли. Жертва выполняет бросок на Выносливость (+ Стойкость, если есть) со сложностью, равной Силе воли нападающего. Если у персонажа больше успешных баллов, чем у жертвы, та немедленно подхватывает заразное заболевание. Болезнь накладывает следующие эффекты:

- Сила и Сообразительность жертвы уменьшаются наполовину (с округлением вниз);
- Жертва теряет одну точку Ловкости;
- Жертва вынуждена каждый вечер тратить дополнительный пункт крови только для того, чтобы придти в себя. Смертные вместо этого ежедневно теряют один уровень здоровья.

Каждый раз после питания жертва должна выполнять бросок на Самоконтроль или Инстинкт (сложность 8). Если бросок оказался неудачным, вампир не может удержать в организме только что выпитую кровь и избавляется от нее в жесточайших приступах рвоты, лишаясь при этом любой пользы от крови. Смертных рвет едой.

Каждый вечер на заходе солнца жертва может избавиться от болезни. Игрок выполняет бросок на Выносливость, сложность равна 11 минус число закатов, прошедших с момента заражения. В случае удачного броска жертва подавляет болезнь и начинает выздоравливать. Больной немедленно обретает контроль над кровью и каждый час восстанавливает по точке Атрибутов до тех пор, пока не вернет себе все прежние характеристики.

***** Растворение плоти (Dissolve the Flesh)

Это умение замыкает круг сил Могильного умения, поскольку возвращает нас к способности первого уровня, Уничтожению оболочки, но на этот раз применительно к вампирам. Растворение плоти позволяет Каппадокийцу обратить плоть вампира в прах или пепел (словно жертва попала под солнце или была сожжена).

Система: игрок тратит два пункта крови и единицу Силы воли, а вампир вытягивает из своего организма некоторый объем витэ, заряженного энергией могилы. Те части тела жертвы, на которые попала эта кровь, рассыпаются в прах (можно поразить только одного Каинита, при этом на него должна попасть большая часть крови – нескольких сброшенных капель будет недостаточно). Игрок выполняет бросок на Силу воли со сложностью, равной значению Выносливости у жертвы +3. Каждый полученный успешный балл наносит жертве одно усиливающееся повреждение.

Неживая плоть, затронутая этой силой, обращается в прах (который тут же осыпается на землю), и жертве, если она уцелеет, придется приложить невероятные усилия для того, чтобы регенерировать. Сам прах, без сомнения, обладает некими мистическими свойствами, которыми могут воспользоваться Каппадокийцы, Тремеры и прочие маги крови. Каждое ранение, причиненное этим умением, вызывает потерю примерно 1/8 от общего веса тела жертвы. Рассказчик сам решает, какая именно часть тела была утрачена (в свою очередь, жертва может решить, что повреждения распределились равномерно по всему телу, сделав его более худощавым).

Регенерация частей тела происходит естественным образом, по мере исцеления усиливающихся ранений с обычной скоростью.

Путь Превращения трупа в чудовище

Этот путь наделяет Каппадокийцев пониманием нежизни и позволяет полностью познать мертвое тело, эту дверь, ведущую от жизни к смерти. Каппадокиец может передать некоторые черты трупа вампиру, а также усилить или ослабить эти черты.

* Маска смерти (Masque of Death)

Обладающий этой способностью персонаж может придать себе или другому Каиниту внешность мертвеца. Плоть персонажа бледнеет и истончается (если эти изменения не произошли еще раньше), кожа плотно прилегает к костям. Это умение может оказаться очень полезным, так как позволяет в любой момент надежно затаиться в могиле или склепе (при этом персонаж попрежнему уязвим к солнечному свету и огню). Когда персонаж накладывает Маску смерти на другого Каинита, тот обретает трупообразную внешность. В таком случае Маска становится чем-то вроде слабого проклятия.

Система: игрок тратит пункт крови, чтобы придать персонажу описанную выше внешность. Те, на кого была наложена Маска смерти, теряют по два пункта Ловкости и Внешность (минимальное значение Ловкости равно 1, Внешности – 0) на все время действия этой силы. Игрок также получает два дополнительных кубика в запас бросков на Запугивание, если ему вдруг вздумается нагнать страху на случайных свидетелей. Если же персонаж сохраняет абсолютную неподвижность, наблюдатели могут отличить его от обычного трупа только в том случае, если получат пять успешных баллов при броске на Восприятие + Медицину (сложность 7). Игроку не надо выполнять никаких бросков для того, чтобы вампир прекратил двигаться: у вампиров не работает вегетативная нервная система.

Если персонаж хочет наложить Маску смерти на другого вампира, ему нужно потратить пункт крови, коснуться жертвы и выполнить бросок на Выносливость + Медицина (сложность равна значению Выносливости у жертвы +1). Маска смерти сохраняется на протяжении суток, если только ее создатель не решит снять ее до истечения этого срока.

** Могильный холод (Cold of the Grave)

Мертвецы не чувствуют боли, которую ощущает большинство неупокоенных. Это умение позволяет персонажу на время обрести бесчувственное спокойствие смерти, чтобы защититься от физического и эмоционального вреда. При использовании Могильного холода кожа вампира становится буквально ледяной на ощупь. Когда он говорит, его дыхание обращается в пар даже в теплом воздухе, и те, кто обладает повышенной внимательностью, могут заметить, что этот пар слегка отливает красным.

Могильный холод погружает персонажа в летаргическое оцепенение – так себя может чувствовать смертный во время неприятной болезни. Вампир с трудом заставляет себя действовать, его почти ничего не волнует. В конце концов, трупам не из-за чего переживать.

Система: игрок тратит единицу Силы воли. До конца эпизода (сцены) персонаж не получает штрафов на ранения, запас бросков на все случаи сопротивления эмоциональному воздействию (Запугивание или Эмпатия) у него увеличивается на один кубик. При этом запас бросков при попытках манипулировать чужими эмоциями становится на один кубик меньше. На тех, с кем персонаж вступает в общение, он производит впечатление полностью бесчувственного человека, поэтому окружающие не спешат завязывать с ним разговор. Могильный холод не защищает персонажа от поползновений Зверя. Внешне вампир может сохранять ледяное спокойствие, но стоит кому-нибудь основательно разозлить и раздразнить его, как он впадет в безумие, ничем не отличаясь при этом от остальных Сородичей.

*** Проклятие жизни (Curse of Life)

Эта способность возвращает вампиру некоторые неприятные особенности живого организма, лишая его трупообразной природы и создавая видимость жизни, чтобы напомнить о кое-каких сложностях человеческого существования. Жертвы этого умения обретают только неприятные стороны жизни, всплывшие из памяти использующего Дисциплину вампира. К ним относятся постоянный голод или жажда, потение и прочие выделения организма, потребность в мочеиспускании и дефекации, потеря остроты чувств и уязвимость к нападениям, которые только рассмешили бы ночного охотника.

Система: игрок тратит единицу Силы воли и выполняет бросок на Интеллект + Медицина (сложность 8), чтобы поразить жертву, находящуюся в поле зрения персонажа и не более чем в 20 ярдах (примерно 18,3 м) от него. Если бросок был удачным, жертва получает все слабости смертного организма, не обретая при этом ни единой приятной черты. Так, он по-прежнему уязвим перед солнечным светом и священными реликвиями. При этом его внимание постоянно отвлекается на удовлетворение повседневных потребностей, из-за чего сложность всех бросков у игрока увеличивается на два (2). Персонаж может игнорировать эти потребности, потратив единицу Силы воли раз в эпизод (сцену). К тому же во время действия Проклятия жертва не может повысить значение Физических Атрибутов за счет крови (этот штраф нельзя отменить за счет Силы воли). Эффект от Проклятия остается в силе до следующего захода солнца.

**** Дар трупа (Gift of the Corpse)

Это умение, одно из самых опасных на пути Превращения трупа в чудовище, позволяет Каиниту на короткое время забыть о большинстве присущих его племени слабостей. Мертвое тело не слишком-то восприимчиво к солнечному свету, священным реликвиям, безумию и колам в сердце, и воспользовавшийся Даром трупа персонаж обретает такую же неуязвимость. Как и в случае Могильного холода, персонаж становится еще больше похожим на труп, чем это обычно свойственно представителям клана Каппадокийцев. Обычно эффект Дара сохраняется не более минуты, но этого времени персонажу вполне может хватить для того, чтобы выбраться из горящего здания, не опасаясь ни впадения в безумие, ни мгновенной смерти. Неупокоенные ученые верят, что это умение попало в руки клана благодаря сделке между архангелом и Патриархом Каппадоцием. О каком именно архангеле идет речь, неизвестно, но чаще всего называется имя Гавриила, - ангела смерти, который, как говорят, проклял Каина жаждой крови.

Система: игрок тратит единицу Силы воли и выполняет бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 8). Каждый успешный балл позволяет персонажу на целый ход уподобиться поднятому трупу. Он не боится освященной земли и святых даров, не впадает в безумие и Ротшрёк. Солнце причиняет ему лишь незначительный ущерб (только поверхностные повреждения, и только в том случае, если солнечный свет в ясный день попадает на открытые участки кожи). Кол в сердце вредит вампиру не больше, чем удар кинжалом по мертвой селезенке. Огонь причиняет ему такие же повреждения, как и смертным: вампир получат летальные повреждения, а не усиливающиеся.

Если действие Дара прекращается в то время, когда персонаж еще подвергается одной из указанных выше опасностей, вампир сразу же получает все причитающиеся ему повреждения. Если ему в сердце вогнали кол, персонаж лишается возможности двигаться. От огня он начинает получать такие же повреждения, как и все прочие Каиниты, к тому же должен немедленно выполнить бросок на Ротшрёк.

Те, кому удалось увидеть ауру персонажа во время действия Дара трупа, могут заметить, что она обретает красноватый оттенок и начинает пульсировать. Внешность персонажа меняется так, как указано выше. Он может использовать все свои вампирские способности, в том числе и поглощать поверхностные и летальные повреждения.

Использование этого умения может быть истолковано как отказ от последних следов человеческой сущности, еще оставшихся в теле вампира. Поэтому Дар трупа может повлиять на продвижения вампира по Дороге (если так решит Рассказчик).

***** Дар жизни (Gift of Life)

Интерес Каппадокийцев к границе, отделяющей жизнь от смерти, позволил им нащупать – но не преодолеть! – грань между живым и немертвым. Как бы они ни старались, им так и не удалось совместить все радости человеческой жизни и бессмертие вампира. По большей части умения этого пути появились в результате различных экспериментов по достижению желанного результата. Дар жизни – наиболее полное умение пути, известное за пределами различных древних сект. С его помощью персонаж может испытать самые лучшие и положительные ощущения от жизни. Всепоглощающая жажда крови временно отступает, позволяя персонажу насладиться обычной едой и напитками. Вампир даже может получить удовольствие от секса, приди ему в голову такая идея. Солнечные лучи не обжигают его.

Но за Дар жизни надо заплатить ужасную, пугающую цену. Использование этой силы почти всегда приводит к смерти какого-нибудь человека, так как для активации Дара вампиру требуется огромное количество витэ. Эффекты от Дисциплины сохраняются до полуночи тех суток, когда вампир применил Дар, поэтому разумнее всего будет использовать эту способность после полуночи. Те немногие Каиниты за пределами клана Каппадокийцев, которые слышали об этом умении, боятся Гробокопателей и не доверяют им еще больше, чем остальные вампиры. Клан Смерти считает, что такое отношение вызвано завиться (или страхом перед дневным нападением), но ученые из числа вампиров сходятся во мнении, что столь явная насмешка над Божьим проклятием чрезвычайно опасна и, вполне возможно, в грядущие ночи ослушников ожидает страшная расплата.

Система: игрок тратит 12 пунктов крови (да, именно 12), за каждый ход сжигая как можно больше крови, пока не достигнет указанного числа. Затем он выполняет бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 6). Чтобы активировать Дар, достаточно одного успешного балла. Провал влечет за собой катастрофические последствия. Так, персонажа могут убить или он может случайно обратить свою жертву. Если для того, чтобы потратить указанное количество крови, требуется больше одного хода, Дар не подействует до тех пор, пока не будут сожжены все 12 пунктов. При этом кровь должна расходовать непрерывно, т. е. вампир не может сжечь пять пунктов, затем выбежать перекусить и через час сжечь еще семь пунктов. С другой стороны, он может питаться одновременно с активацией Дара: за ход персонаж может сжечь один пункт крови и выпить три пункта. Так как лишь немногие Каиниты старше 7-го поколения могут без особого труда потратить такое количество крови, удобнее всего будет во время активации этой Дисциплины держать под рукой человека, которым можно пожертвовать ради обретения энергии для преображения.

После трансформации персонаж во многом становится похож на обычного человека. Он по большей части не подвержен воздействию солнечного света (сложность поглощения повреждений от прямых солнечных лучей, применяемая для Стойкости, уменьшается вполовину; если лучи не попадают непосредственно на кожу, персонаж вообще не получает повреждений) и может испытывать разнообразные приятные ощущения, доступные живому человеку. При этом персонаж сохраняет некоторые преимущества, получаемые от вампиризма. Он по-прежнему может пользоваться Стойкостью и Прорицанием (если владеет этими Дисциплинами). Рассказчик может разрешить ему пользоваться и другими Дисциплинами, если сочтет, что это не повредит сюжету и ходу игры. Персонаж также сохраняет вампирскую способность к сопротивлению поверхностным (bashing) повреждениям. При этом ему по-прежнему приходится опасаться священных реликвий, человеческой веры и кольев. В его жилах течет витэ, а не человеческая кровь. По решению Рассказчика, использование Дара может повлиять на продвижение персонажа по Дороге, поскольку является насмешкой над человеческой жизнью.

В этом полуживом состоянии вампиры восприимчивы к огню не более, чем простые смертные, но все же Зверь сохраняет над ними остатки власти. Сложность бросков на безумие и Ротшрёк снижается вполовину (с округлением вверх). Персонаж сохраняет активность в течение дня без ограничений, налагаемых Дорогой на запас бросков, хотя и чувствует при этом усталость, так как не привык бодрствовать днем.

Когда день "жизни" подходит к концу, Зверь взимает с персонажа свою страшную дань. Во время действия Дара влияние Зверя едва ощущается, но на протяжении следующих шести ночей он отыгрывается на вампире за такое пренебрежение. Сложность всех бросков на сопротивление безумию возрастает на три. Мудрые Каппадокийцы на этот период стараются затаиться, но вы-

нужденная изоляция сама по себе может ввергнуть персонажа в безумие (с учетом его темперамента и Дороги).

Путь оживления трупов

Путь Могильного гниения и путь Превращения трупа в чудовище по большей части основаны на принципах симпатической магии. В их основу положено понимание процессов, происходящих с трупом, и перенесение этих процессов на другие объекты, как живые, так и неживые. Путь оживления трупов построен на теории магического воздействия, согласно которой мертвые тела – в которых некогда обитала живая душа – могут по воле мага имитировать поведение живого человека. Говорят, что венецианские некроманты, не так давно принятые в клан Каппадокийцев, обладают более глубоким пониманием этого пути и сопутствующих искусств, но это лишь слухи, шепотом передаваемые от одного Гробокопателя к другому.

Характеристики оживленных трупов см. в Приложении.

* Отпечаток жизни (Trace of Life)

Владеющие этим умением Каппадокийцы могут вызвать у трупа проявление одного или двух признаков жизни, напрямую воздействуя на мертвую плоть и заставляя ее сокращаться или медленно шевелиться. Чаще всего эта сила используется тогда, когда нужно убедить родственников покойного в том, что любимый ими человек еще жив, или же когда требуется вселить в окружающих страх. Вампир не может заставить труп говорить. Если с помощью этой силы открыть трупу глаза, то любые сомнения в смерти жертвы рассеются при виде мутных гниющих глазных яблок.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Оккультизм (сложность 6). Одного успешного балла достаточно для того, чтобы заставить пошевелиться или дернуться один труп в пределах 30 футов (примерно 9 м) от персонажа. При желании так можно воссоздать даже биение пульса. Чем больше баллов было получено, тем реалистичней будут движения, хотя максимум, чего может добиться персонаж, - это придать трупу сходство со спящим человеком. Один успешный балл позволяет имитировать быстрое подергивание, глубокий вдох и любое другое одиночное движение. Четыре и больше баллов позволяют вампиру задать схему движения: биение пульса, дыхание, слабое шевеление или даже все это вместе. Этот эффект сохраняется до конца сцены (эпизода).

В случае неудачи Дисциплина не действует, но игрок может повторить попытку на следующий ход. При провале труп начинает быстро разлагаться, как если бы Каинит применил силу Уничтожение оболочки пути Могильного гниения. В любом случае, наблюдателя нужно выполнить бросок на Восприятие + Медицину (сложность 7) и получить больше успешных баллов, чем было получено персонажем, чтобы понять, что на самом деле тело все-таки мертво. Сложность броска снижается до 5, если наблюдатель прикоснулся к трупу и заметил, что тот уже остыл. Если же наблюдатель сможет заглянуть в мутные глаза трупа, успех становится автоматическим.

Владеющий Мортисом персонаж может применить Отпечаток жизни на вампира в состоянии торпора. Результат будет таким же, как и с трупом, за тем исключением, что игроку нужно набрать два дополнительных успешных балла (т. е. для достижения хоть какого-то эффекта ему нужно набрать минимум три успешных балла). Эта сила не действует на вампиров, чья кровь сильнее, чем у персонажа (т. е. на вампиров с более низким поколением).

** Призыв слуги-гомункула (Call of Homuncular Servant)

Потратив немного крови, Каппадокиец при помощи Призыва может отчленить от трупа небольшую подвижную его часть, которая затем будет существовать независимо от тела. Как правило, Каппадокийцы оживляют руки, но в прошлом эту силу использовали и на глазных яблоках, и на еще более неожиданных частях тела.

Гомункул обладает мистическими органами чувств, которые позволяют ему видеть и слышать, он очень хорошо умеет прятаться, быстро двигается и даже наделен своеобразным интеллектом. Если от вампира-создателя его отделяет не более четверти мили (примерно 644 м), слуга

может передавать тому все, что видит и слышит, посредством грубой телепатии. Слуга достаточно разумен для того, чтобы понимать произнесенные вслух или переданные телепатически приказы, но он лишен инициативности – недостаток, особенно заметный тогда, когда гомункул выходит за пределы влияния вампира. Слуга ничего не может нести с собой, хотя к нему можно прикрепить драгоценность и другие мелкие предметы.

Система: игрок тратит пункт крови и выполняет бросок на Ловкость + Оккультизм (сложность 7), а персонаж капает витэ на выбранную часть трупа. Одного успешного балла достаточно для того, чтобы рука трупа (или другая часть тела) стала независимым существом с характеристиками, описанными в Приложении. В случае неудачи персонаж на следующий ход может повторить попытку создания слуги из той же части тела. При провале труп теряет всякую связь с жизнью и больше не годится для использования на этом пути.

Гомункул полностью подчиняется своему хозяину и не реагирует на чужие приказы и просьбы (хотя ходят слухи о ритуале, позволяющем перехватить контроль над слугой).Он может телепатически общаться с создателем, пока находится не далее чем в четверти мили от него. Если же он отдаляется на большее расстояние, то продолжает выполнять последний полученный приказ, и так до тех пор, пока не услышит новое распоряжение.

Слуга сохраняет подвижность на протяжении одной сцены за успешный балл. Если по истечении этого срока игрок снова тратит кровь и выполняет бросок на Ловкость + Оккультизм, он может продлить "срок службы" гомункула на сцену за каждый успешный балл. Этот процесс можно повторять бесконечно, и у многих Каппадокийцев есть такие "долгосрочные" слуги. Гомункула можно убить в битве, как и любое другое существо, к тому же он не обладает вампирской сопротивляемостью к поверхностным повреждениям.

*** Труп на службе (Raise the Corpse to Service)

Это умение позволяет Каппадокийцу придать мертвому телу некоторое подобие нежизни, превратив тем самым в нелепую насмешку над человеком. Дисциплина одинаково хорошо срабатывает как на труп человека, упокоившегося не более получаса назад, так и на полностью разложившееся тело, от которого остался один скелет. Слуга не обладает независимым мышлением, но прекрасно выполняет озвученные приказания. Такой кадавр не годится для сражений. Он может мешать врагам, вставая у них на пути или отнимая у них какие-нибудь предметы, но нападать он не умеет. Больше всего такой слуга напоминает неуклюжего мажордома. Этих мертвых прислужников часто можно встретить в монастырях и убежищах Каппадокийцев.

Система: игрок тратит пункт крови и выполняет бросок на Манипулирование + Оккультизм (сложность 6), а персонаж заливает витэ в рот трупу. Процесс занимает три хода, после чего слуга сохраняет активности на протяжении суток за каждый полученный успешный балл. Если бросок был неудачным, персонаж может повторить попытку с тем же трупом по истечении трех ходов. В случае провала труп сгорает в нечистом пламени. Характеристики мертвого слуги указаны в Приложении. Слуга не совсем лишен разума. Он может выполнять простые домашние обязанности, например, убирать, готовить и провожать посетителей к хозяину. Но это труп, а не вампир. Он постепенно разлагается, и признаки этого разложения заметны окружающим. Он не может говорить, хотя и может жестикулировать (его жесты, как правило, очень просты и неуклюжи). Хотя слуга не может сражаться, он будет просто счастлив забрать у "гостей" тяжелое оружие и доспехи, неумело пытаясь разоружить врагов, если получит соответствующий приказ. Когда срок действия Дисциплины подходит к концу, труп можно поднять снова без какого-либо штрафа.

**** Призыв Атанатоса (Call the Athanatos)

В отличие от предыдущего умения, Призыв Атанатоса превращает поднятый труп человека или животного в настоящее чудовище, безжалостного неживого убийцу. Каппадокиец управляет мертвым воином силой воли, но самой твари ведом лишь один побудительный мотив: смерть. Легенды, повествующие об этом умении, намекают, что на самом деле мертвый воин, это нечестивое порождение Мрачного Жнеца, служит не своему создателю, а самой Смерти. Поднятая Призывом тварь становится умелым бойцом, владеющим многими видами холодного оружия, даже если при жизни человек не был воином (хотя труп военного будет полезнее, чем труп крестьянина). Слово "Атанатос" служит несколько ироничной отсылкой к трудам Геродота, который называл так "Бессмертных" – элитную гвардию персидских царей. Те Каппадокийцы, кого мало интересует классический период, называют таких воинов мертвыми рыцарями или *министериалами* (в честь сохранявших личную зависимость немецких рыцарей).

Использование этого умения требует некоторой осторожности. Ходит немало историй о глупых Каинитах, которые утратили власть над мертвым воином и приняли смерть от рук собственного создания.

Система: игрок тратит два пункта крови и выполняет бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 8), а персонаж в течение пяти минут собственной кровью выводит на трупе ритуальный узор. Одного успешного балла достаточно для того, чтобы поднять мертвого воина, чьи характеристики указаны в Приложении. Дополнительные успешные баллы позволяют улучшить бойцовские качества рыцаря. Поднятый мертвец сразу же попытается вырваться из-под власти персонажа. Он лишен разума, но обладает сильной волей, и стоит только Каиниту утратить контроль над ним, как воин сразу же попытается атаковать ближайшее к себе создание, будь то человек или вампир. Персонаж должен выполнить бросок на Силу воли (сложность 7), чтобы восстановить власть над Атанатосом, после чего тварь начинает подчиняться приказам.

Характеристики воина перечислены в Приложении. Учтите, что если труп, из которого был поднят воин, при жизни владел Рукопашным боем, Уклонением (Уворотом), Стрельбой из лука или Фехтованием, и значения этих Способностей у него были больше, чем указано в Приложении, тварь сохраняет прижизненные значения Способностей. К тому же дополнительные успешные баллы, полученные при броске на Выносливость + оккультизм, можно потратить на увеличение значений этих Способностей, максимум до 5. Вне боя воин почти ни на что не годен. Он может открыть дверь, но едва ли сумеет налить кубок вина.

Призыв остается в силе всю ночь, после чего мертвого воина можно поднять еще раз, снова потратив кровь и выполнив бросок на Выносливость + Оккультизм. Персонажу нужно железной рукой сдерживать смертоносные порывы воина. Если мертвый рыцарь отходит от персонажа более чем на 100 ярдов (примерно 91,5 м), он обретает самостоятельность и пытается убить все, что попадется ему на пути. Каппадокиец может снова навязать ему свою власть, выполнив бросок на Силу воли, но для этого вампиру надо подойти к обезумевшей твари на расстояние в несколько ярдов. Если тварь вступает в бой, персонажу нужно выполнить еще один бросок на Силу воли (сложность 7) после того, как бой будет завершен и поблизости не останется ни одного врага. Так вампир возвращает себе власть над мертвым прислужником.

***** Созыв армии трупов (muster the Corpse Army)

Это умение напоминает Призыв Атанатоса, за тем исключением, что позволяет поднять несколько воинов и призвать их на службу персонажу. Созыв армии трупов еще опаснее для вампира, чем Призыв Атанатоса. Если Каппадокиец утратит власть над Атанатосом, ему почти наверняка придется сражаться с собственным созданием, но если из-под контроля выйдет целая армия мертвых воинов, Каинит будет вынужден противостоять полудюжине таких тварей.

Система: игрок тратит три пункта крови и выполняет бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 8), а персонаж в течение 10 минут ритуально окропляет своим витэ те трупы, которые хочет поднять. Каждый успешный балл поднимает два мертвых воина (характеристики такие же, как и в случае Призыва Атанатоса). Характеристики этих воинов за счет дополнительных балов не улучшаются. Трупы солдат и рыцарей в бою будут полезней, чем тела крестьян и высокородных дам. Неудача и провал влекут такие же последствия, как и в случае Призыва Атанатоса.

Каппадокиец должен постоянно держать призванных тварей под контролем – задача куда более сложная, если речь идет об отряде, а не одном воине. Вампир навязывает свою волю и сохраняет контроль над мертвецами точно так же, как описано в Призыве Атанатоса, за тем исключением, что сложность броска на Силу воли равна 9. Армия мертвецов существует на протяжении целой ночи.

Эту силу можно использовать и более безопасным способом – для создания группы мертвых прислужников. Сложность остается такой же, но успешные баллы можно потратить на создание мертвых слуг, которые будут подчиняться хозяину и без бросков на Силу воли.

Ритуалы Смерти

Ритуалы Мортиса немногочисленны, и тайна их оберегается строже, чем секреты тауматургических ритуалов Тремеров. Многие Каппадокийцы владеют только одним или двумя из них. Владеющие Мортисом персонажи входят в игру со знанием одного ритуала первого уровня. Изучение остальных ритуалов требует времени и доступа к источнику знаний.

Если не сказано иное, ритуалы Мортиса требуют от игрока броска на Интеллект + Оккультизм со сложностью, равной (4 + уровень ритуала). В среднем их проведение занимает пять минут за каждый уровень ритуала. Некоторые ритуалы длятся намного дольше, как указано в их описании.

Последний взгляд

Ритуал первого уровня

Этот ритуал позволяет Гробокопателю посмотреть в глаза трупа – при условии, что они уцелели, – и различить там последний статичный образ, который видел человек перед смертью. Ритуал буквально извлекает этот образ из глаз, в результате чего глазные яблоки разрушаются, оставляя глазницы пустыми. В распоряжении заклинателя должен быть минимум один глаз (поэтому скелеты и трупы, до костей обглоданные животными, не годятся). Конкретные действия с глазным яблоком зависят от версии ритуала. Иногда Гробокопатель проглатывает их, иногда капает на них витэ, после чего глаза сгнивают. В любом случае, этот ритуал нельзя провести дважды над одним и тем же глазом. Соответственно, над одним трупом ритуал проводится не более двух раз.

Система: игрок выполняет обычный бросок, а Гробокопатель тратит пять минут на проведение ритуала. Получив хотя бы один успешный балл, заклинатель видит последний образ, представший перед глазами жертвы до наступления смерти. Ритуал не позволяет понять, о чем думал покойный в последние мгновения жизни, и не дает никакой трактовки увиденного образа. Хотя в случае сильного волнения многие люди закрывают глаза, последний образ никогда не будет простой темнотой – это будет последний объект, увиденный жертвой до того, как та зажмурилась. Дополнительные успешные баллы могут сделать образ более подробным, если так решит Рассказчик.

Восстановление холодной крови (Revivify the Cold Vitae)

Ритуал первого уровня

Ученые из числа Каппадокийцев много времени проводят среди мертвецов, вдали от живых людей. Такой образ жизни может осложнить им охоту за свежей кровью, а кровь трупов очень быстро теряет все питательные свойства и становится бесполезной уже через несколько часов после смерти. Этот ритуал позволяет вампиру освежить витэ, содержащееся в мертвом теле, и тем самым обойтись без живой жертвы с горячей кровью. Некоторые вампиры с предубеждением относятся к такой холодной пище, другие воспринимают ее как деликатес.

Система: в распоряжении вампира должен быть неповрежденный (или почти неповрежденный) труп человека, сохранивший на костях большую часть плоти, пусть даже и гниющей. Ритуал длится полчаса. Выполняется бросок на Интеллект + Оккультизм. Восстанавливается столько пунктов крови, сколько было получено успешных баллов. Холодная кровь насыщает вампира точно так же, как и витэ живого человека, за тем исключением, что сам процесс питания почти не доставляет удовольствия. Холодная кровь сохраняет свежесть до конца сцены (эпизода).

Ритуал изменяет разлагающиеся жидкости мертвого тела, после чего труп становится непригоден для дальнейшего использования (в том числе и не поддается искусству пути Оживления трупов). Поэтому многие Каппадокийцы заполняют свои кладовые малопригодными гниющими телами, чтобы всегда можно было насытиться, и оставляют отборные трупы для опытов.

Взгляд из могилы (Eyes of the Grave)

Ритуал второго уровня

Как говорят мудрецы, судьбы всех созданий заранее предопределены, поэтому на каждой живой твари лежит отпечаток ее смерти. Этот ритуал позволяет Гробокопателю пробудить в жертве образы грядущего конца, заставив ее заранее пережить неминуемую смерть.

Ритуал длится два часа, состоит из ряда заклинаний и требует наличия какой-нибудь вещи, симпатически связанной с жертвой. Как правило, в качестве такой вещи выступает изображение жертвы, принадлежащая ему безделушка или локон волос. Во время ритуала предмет уничтожается, обычно – сжигается в небольшой курильнице. Если у заклинателя есть подходящая вещь, действие ритуала ничем не ограничено. Судьба не знает преград.

На протяжении всей следующей недели жертва переживает ряд пугающих откровений и видит картины собственной смерти. Эти образы не всегда бывают последовательными, и кое-кто считает, что такие видения больше говорят о страхах жертвы, чем о ее настоящей судьбе. В любом случае, эффект от ритуала один: накатывающий волнами страх и постоянное рассеяние внимания.

Система: игрок выполняет обычный бросок. Каждый успешный балл наводит на жертву одно пугающее видение в день (или ночь) на протяжении недели. В случае провала последствия ритуала обрушиваются на самого заклинателя. Каждый раз, когда на жертву накатывают видения, отыгрывающий ее человек выполняет бросок на Мужество (сложность 7), или она на три хода становится недееспособной. Провал этого броска означает, что жертва остается недееспособной до конца сцены и получает штраф +1 к сложности на все действия до конца недели.

Пройти сквозь Саван

Ритуал пятого уровня

Этот ритуал, разработанный некромантами из недавно принятой в клан семьи Джованни, позволяет Каппадокийцу покинуть свое тело и найти дорогу в земли мертвых, сохранив при этом возможность вернуться в материальный мир. Возвращение становится возможным благодаря концентрации на слабых отзвуках души, не полностью исчезнувших из немертвого тела (эти же отзвуки лежат в основе пути Оживления трупов).

Душа Каинита по-прежнему привязана к телу и не может выйти за пределы темного лимба, где обитают потерянные души. Рай и ад (как и ожидающее душу воздаяние) скрыты от тех, кто практикует Мортис. В сумрачных землях теней Каппадокиец встречается с призраками и другими беспокойными душами, от которых при определенном умении может получить полезную информацию или волшебную услугу.

Этот ритуал дается заклинателю совсем не просто. Призраки из страны мертвых не слишком-то радуются встрече с вампиром, к тому же Каиниту приходится опасаться мести со стороны духов своих прежних жертв.

Система: вампир проводит ритуал – сюда входит чтение заклинаний среди могильного праха – от заката и до полуночи. В полночь ритуал срабатывает. Один успешный балл при броске на Интеллект + Оккультизм позволяет душе вампира отделиться от тела точно так же, как и при применении Прогулки души (Прорицание *****). Но его душа немедленно проносится сквозь завесу, отделяющую жизнь от смерти, и попадает в мрачные призрачные земли. Рассказчик сам решает, как выглядит это место. Некоторые Каиниты уверяют, что земли мертвых покрыты непроглядным удушающим туманом, другие называют их темным отражением мира живых, и так далее. Количество призраков поблизости от персонажа зависит от того, насколько это место "обитаемо". Погосты, поля сражений и богадельни обычно переполнены потерянными душами.

Душа Каппадокийца может оставаться в призрачном мире на протяжении часа за каждый полученный при броске балл (при этом она может вернуться в мир живых в любой момент). Его тело становится таким же уязвимым, как и при использовании Прогулки души. Каппадокиец не может пронести сквозь Саван ничего, кроме собственных воспоминаний.

Затемнение

Затемнение наделяет вампира способностью умело прятаться или маскироваться. Зачастую Каинит может исчезнуть на пустом месте, заставив окружающих поверить в то, что его на самом деле нет. Те, кто только начинает изучать это искусство, должны таиться в тенях и сохранять неподвижность, но истинные мастера Затемнения могут спрятать небольшую толпу посреди оживленной улицы. Попавшие под воздействие Дисциплины по-прежнему видят персонажа, но не осознают этого, а потому и не могут его обнаружить. Соответственно, неразумных животных Затем-

нение всего лишь сбивает с толку. Даже если они не видят вампира, они все равно ощущают некоторое беспокойство.

Затемнение – одна из древнейших Дисциплин, известных вампирам. Говорят, что это умение использовали представители третьего поколения, скрываясь от своих сиров до тех пор, пока не пришло время нанести удар. В некоторых легендах утверждается, что сам Каин или Лилит обучили этой Дисциплине Патриарха Носферату, чтобы тот мог скрыть свой облик, но Дети Хакима уверяют, что именно их прародитель развил свои охотничьи таланты до такого сверхъестественного уровня.

Вампиры, владеющие Прорицанием, не всегда поддаются воздействию Затемнения. Хотя эта Дисциплина и пытается повлиять на органы чувств такого персонажа и обмануть его рассудок, все же обостренное восприятие позволяет Каиниту понять, что представший перед ним мастер Затемнения не такой, каким кажется. Иными словами, персонаж, у которого значение Прорицания выше, чем значение Затемнения у его оппонента, понимает, что происходит что-то неправильное. Бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 7) позволяет посмотреть сквозь любую наведенную иллюзию. Но вампир, у которого значение Прорицания меньше, чем значение Затемнения у второго персонажа, не представляет для того никакой угрозы. Если значения Прорицания и Затемнения равны, игроки выполняют броски на сопротивление (сложность равна 7). Вампир с Затемнением выполняет бросок на Манипулирование + Хитрость, а знаток Прорицания бросает кубики на Восприятие + Хитрость.

Затемнение особенно полезно тем, кто не хочет привлекать внимания к своим повседневным делам. Им охотно пользуются шпионы и воры, но и монах-вампир, которому нужно незамеченным покинуть монастырь, чтобы затем так же незаметно вернуться, или придворный, желающий подслушать чужие разговоры, тоже найдут применение умениям этой Дисциплины. Затемнение – это часть проклятия, наложенного Каином на третье поколение, ведь говорят, что Темный Отец хотел стереть своих внуков с лица Земли. Если подумать, то Затемнение почти позволяет добиться желаемого результата. Те, кто постоянно пользуется этими умениями, постепенно отдаляются от общества, предпочитая наблюдение участию.

* Покров теней (Cloak of Shadows)

Тени и скрытность позволяют Каиниту, облаченному в Покров теней, стать невидимым для всех, кто оказывается поблизости. Обычные органы чувств буквально игнорируют его присутствие, и потому он остается незаметным до тех пор, пока не пошевелится, не заговорит или не привлечет к себе внимание иным образом. Все это время он должен находиться в укрытии. Если кто-нибудь заподозрит о его присутствии, то внимательное обследование и осмотр места, где он затаился, позволят обнаружить его.

Система: пока персонаж ведет себя так, как указано выше, не требуется никаких бросков. Покров теней не может обмануть наблюдателя со значением Прорицания выше, чем значение Затемнения у персонажа.

** Незримое присутствие (Unseen Presence)

Незримое присутствие позволяет Каиниту перемещаться, сохраняя при этом почти полную незаметность. Смертные и Каиниты, чье восприятие ограничено обычным набором чувств, просто игнорируют персонажа, бессознательно отводя от него взгляд и уделяя больше внимания окружающей обстановке, чем персонажу. Они даже могут обходить такого персонажа, не понимая, что именно они делают. Только вернувшись назад и изучив собственные следы, они замечают, что почему-то отклонились от линии движения.

Персонаж, использующий это умение, должен соблюдать осторожность и не привлекать к себе внимания. Неловкое движение или громкий шум могут насторожить тех, кто находится рядом, и тогда все выгоды от Незримого присутствия будут утрачены, пусть даже на мгновение.

Система: как и в случае Покрова теней, никакого броска не требуется, если персонаж активирует эту способность и начинает движение из укромного места. Тихое незаметное перемещение под прикрытием Дисциплины тоже не требует бросков, но в некоторых обстоятельствах персона-

жу приходится соблюдать особую осторожность. В таких случаях выполняется бросок на Сообразительность + Маскировка, сложность определяется Рассказчиком (обычно равна 7). Успех позволяет персонажу и дальше оставаться незаметным. К подобным обстоятельствам относится передвижение по шумящей поверхности (например, по скрипучим половицам или по усыпанному опавшей листвой лесу) или тихий разговор с кем-нибудь из оказавшихся поблизости персонажей, но так, чтобы остальные ничего не заметили.

Внезапные и резкие действия немедленно привлекают внимание окружающих, которые выходят из близкого к трансу состояния, вызванного этой Дисциплиной. Чтобы эти персонажи смогли вспомнить, что ваш вампир делал в то время, пока они находились под действием чар, за каждого из них нужно выполнить бросок на Сообразительность + Бдительность (сложность 7).

*** Маска тысяч лиц (Mask of a Thousand Faces)

Прибегая к этому умению, Каинит остается полностью видимым, но изменяет свою внешность. Персонаж может как самостоятельно придумать себе внешность, так и стать похожим на кого-нибудь другого. На самом деле внешний вид вампира не меняется – это не Изменчивость Цимисхов, в конце концов, - скорее, чужой облик как бы накладывается на лицо и тело персонажа.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Исполнение (сложность 7). В таблице указано, до какой степени вампир может изменить внешность. Учтите, что соответствующий Атрибут нельзя поднять выше установленного поколением максимального значения, несмотря на все перечисленные в таблице бонусы. Если игрок получил достаточное количество успешных баллов, он может понизить значение Внешности до нуля (например, придав себе сходство с прокаженным).

Количество успешных баллов, требуемое для того, чтобы обрести сходство с другим персонажем, во многом зависит от степени несхожести между вампиром и тем, чью внешность он пытается присвоить. Такая маскировка достаточно рискованна. Как бы удачно вампир ни скопировал чужую внешность и голос, он все равно вызовет беспокойство у тех, кто был знаком с настоящим "хозяином" лица. Если персонаж не сможет удачно притвориться другим человеком, его обман будет раскрыт. В таком случае не обойтись без многочисленных бросков на Хитрость и Исполнение.

Успешные баллы	Результат
Провал	Превращение в ужасную тварь наподобие Носферату (или еще страшнее)
Неудача	Никакого эффекта
1 балл	Прежний рост и вес, незначительные изменения внешнего вида, максимум +1 или -2 к Внешности.
2 балла	Довольно сильные изменения во внешнем виде (знакомые точно не узнают персонажа); максимум +2 или -3 к Внешности.
3 балла	Сильные изменения, при этом более-менее сохраняются рост и объемы персонажа; максимум +3 или -4 к Внешности
4 балла	Полное изменение внешнего вида, голоса, манер и пр., максимум +4 или -5 к Внешности
5 баллов	Можно притвориться человеком другого пола, совершенно любого роста и объемов: возможны самые радикальные изменения; максимум +5 или -6 к Внешности.

**** Уход от мысленного взгляда (Vanish from the Mind's Eye)

Персонаж с этой способностью может исчезнуть на пустом месте, даже если рядом находятся десятки наблюдателей. Такое исчезновение – при определенной доле мастерства - вызывает замешательство, оторопь и неразбериху, т. е. создает все условия для того, чтобы персонаж мог быстро скрыться.

Выйдя из поля зрения наблюдателей, персонаж может использовать Незримое присутствие (или другую силу Затемнения), чтобы остаться незамеченным или тайком пройти в нужное место. Он даже может вернуться и неожиданно напасть на врагов, которые только что видели или окружали его.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Маскировка, сложность равна сумме максимальных значений Сообразительности и Бдительности у тех, кто окружает персонажа. Набрав три балла и менее, персонаж не исчезает до конца, но принимает расплывчатый, призрачный вид. Особенно внимательные наблюдатели могут заметить его и отследить его действия. При получении четырех и более баллов персонаж исчезает полностью, и любой наблюдатель, чье значение Силы воли ниже, чем число набранных персонажем успешных баллов, забывает о том, что персонаж вообще тут был. Уход от мысленного взгляда не имеет четко установленной длительности. Он действует только до тех пор, пока вампир не выйдет из поля зрения наблюдателей (как правило, один или два хода).

Тем, кто хочет выследить принявшего призрачный вид вампира, надо выполнить бросок на Восприятие + Бдительность (сложность равна Ловкость + Затемнение у использующего Дисциплину персонажа). Если преследователю повезло, он может взаимодействовать с вампиром под затемнением точно так же, как с любым другим Каинитом. Если бросок оказался неудачным, преследователь получает +2 к сложности всех остальных попыток взаимодействия с персонажем – как в бою, так и при простом общении.

Для любого персонажа, увидевшего такое исчезновение, выполняется бросок на Сообразительность + Мужество (сложность 5, или 9 для смертного), и не важно, был этот персонаж другом или врагом вампира. Если бросок оказывается неудачным, персонаж целых два хода оправляется от потрясения, пытаясь как-то осознать нарушение Божьих законов и логики, которому он только что стал свидетелем.

***** Общий покров (Cloak of Gathering)

Это умение служит превосходным примером возможностей, которыми наделяет Дисциплина Затемнения. Она позволяет распространить действие других сил Затемнения на группу дружественных субъектов. Если один из членов группы нарушит какое-нибудь правило применения той силы, которой персонаж воспользовался для маскировки группы, этот человек/вампир (и только он один) лишается защиты Общего покрова и прочих сил, скрывающих группу от посторонних.

Система: персонаж может охватить Покровом столько субъектов (помимо себя самого), сколько у него точек в Маскировке. Потратив требуемое количество крови или Силу воли и выполнив соответствующие броски, вы можете распространить действие одной из известных вам сил Затемнения на всю группу. Как уже говорилось выше, если один из членов группы ошибется и нарушит правила использования этой силы, он выходит из-под защиты Общего покрова. Со всей группы Покров спадет только в том случае, если ошибется накладывавший его Каинит.

****** Маска души (Soul Mask)

Князья и пепельные священники, вынужденные охранять свои дворы и соборы, обычно выбирают в качестве стражей хотя бы нескольких Каинитов со знанием Чтения ауры (Прорицание **). Трудно переоценить умение, позволяющее увидеть ауры пришедших на поклон посетителей. Хотя Чтение ауры не помогает выявить ложь, все же с его помощью легко можно распознать гулей, вампиров, дьяблеристов и помешанных. И все же мастера Затемнения могут без особого труда обойти такие предосторожности. Старец может выдать себя за юнца, смертного или вообще сделать так, чтобы аура не была видна.

Система: вампир с Маской души может создать ауру, которая не будет отражать его настоящего состояния, или же вообще скрыть свою ауру. Чтобы изменить ауру, ему нужно потратить кровь (количество сжигаемой крови зависит от природы изменений). Чтобы сменить цвет ауры (тем самым скрыв внутренние эмоции), достаточно одного пункта крови. Изменение других признаков (например, чтобы скрыть или продемонстрировать владение магией или совершенное дьяблери или же полностью "убрать" ауру) стоит три пункта крови. Эффект остается в силе до

конца сцены, но фальшивую ауру можно развеять (или изменить, снова потратив кровь) в любой момент. Изменение ауры требует полного действия и сосредоточенности, но во всем остальном вполне безопасно. Только тот наблюдатель, у которого значение Прорицания равно значению Затемнения у персонажа, может заглянуть под Маску. В таком случае игрок выполняет для наблюдателя бросок на Восприятие + Хитрость, ему противопоставляется бросок на Манипулирование + Хитрость у замаскированного вампира. Если у наблюдателя значение Прорицания выше, чем значение Затемнения у вашего персонажа, он в любом случае сможет увидеть, что скрывается под Маской.

Персонажи, не слишком хорошо знакомые с искусством Чтения ауры, могут лишь заглушить свои ауры, но не изменить их. Маска души никак не влияет на другие формы обмана, к тому же Ассамиты не могут пользоваться ей для того, чтобы скрыть свои клановые слабости.

Власть над Тенью

Как сказано в Книге Бытия, "Земля же была безвидна и пуста, и тьма над бездною, и Дух Божий носился над водою". Бог создал небо и землю прежде всего остального. Но еще до проклятого Солнца, до Эдема и задолго до Каина существовала тьма. Именно эту тьму почитают старейшие из Ласомбра, именно в ее древние, непознанные глубины погружаются они при помощи Власти над Тенью. Дисциплина позволяет Магистрам вытянуть в реальный мир нити этого бесплотного сумрака. Здесь эти нити могут обрести материальность, после чего будут подчиняться приказам того, кто призвал их.

Об источнике и обитателях древней тьмы ничего не известно. Многие Ласомбра говорят, что тьма предшествовала самому Богу и что в ней нашло приют еще более могущественное существо, которое не проявляет себя лишь из-за страха перед Солнцем. В нем они видят свое отражение. Ласомбра всеми силами пытаются подчинить себе это существо и его прислужников. Многих из тех, кто не обрел полную власть над тенью, преследуют порожденные тьмой фантомы. Другие Ласомбра предполагают, что тьма пришла из Ада, отрезанного от сияющего небосвода, или из какой-нибудь дохристианской языческой преисподней. Чаще всего тьму называют Ариманом, по имени темного бога дуалистического зороастризма. Клан с давних пор связан с этой религией, которая не так давно стала одной из духовных основ Каинитской Ереси.

Власть над Тенью вселяет страх в обычных людей и животных. Большинство ученых из числа Каинитов связывают это с тем, что Власть над Тенью является частью Божьего проклятия, наложенного на Каина. Обретая власть через обращение к силам ада или тому, что воплощает собой внешняя тьма, персонаж отдаляется от лика Господа и приближается к вечному проклятию. Особую склонность к Власти над Тенью питают мистически настроенные персонажи, философы и те, кто считает себя проклятыми душами.

* Игра теней (Shadow Play)

Это относительно простое умение позволяет Ласомбра управлять окружающими его тенями. Оно не вызывает первозданную тьму из Бездны, но все же обеспечивает персонажу вполне весомые преимущества в общении. С помощью Игры теней Ласомбра может изменить условия общения в свою пользу, удобно расположив тени по комнате или придав себе более строгий и внушительный вид. При желании персонаж может даже затаиться в тенях.

Система: игрок тратит пункт крови, пока персонаж силой воли воздействует на тени. До конца сцены (эпизода) запасы бросков на Запугивание и Маскировку могут быть увеличены на один кубик, так как вампир окружает себя тенями и заставляет их двигаться по своему желанию. Игра теней годится и для более хитроумных действий. Так, персонаж может перемещать туда-сюда чужую тень или же отбросить тень над тем местом, где затаился другой Каинит, заставив того думать, что его вот-вот обнаружат. Он также может распределить тени так, чтобы видеть сквозь них, благодаря чему связанные с темнотой штрафы уменьшаются на его значение Власти над Тенью (разумеется, не ниже нуля). Для такого использования Дисциплины не требуется бросков, но персонаж все же должен потратить кровь.

У смертных эта Дисциплина часто вызывает страх, поэтому для персонажей-людей, увидевших Игру теней, выполняется бросок на Мужество (сложность 7). В случае неудачи все запасы бросков на Социальные Атрибуты у такого человека уменьшаются на один кубик до конца сцены.

** Ноктюрн (Nocturne)

Владеющие этой способностью Ласомбра могут создавать облако противоестественной тьмы, настолько плотной, что она не только полностью вытесняет свет, но и заглушает звуки. Те, кто провел некоторое время в окружении такой тьмы, обычно со страхом вспоминают об этом, поскольку все их чувства были искажены и подавлены. Жертвы теряют чувство направления и пространства и не могут защититься от нападений извне.

Ноктюрн не гасит огонь, оказавшийся в зоне действия Дисциплины, но скрывает весь исходящий от огня свет, так что заметить пламя нельзя даже на расстоянии в несколько сантиметров от него. Ласомбра должен полностью сконцентрироваться на применении Ноктюрна, иначе тьма рассеивается практически мгновенно. При должном усилии вампир даже может перемещать облако тьмы.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Оккультизм (сложность 7). В случае успеха вампир создает облако непроницаемой тьмы диаметром в 10 футов (примерно 3 метра). Форма облака непостоянна, оно может вытягиваться и сжиматься. Дополнительные успешные баллы позволяют вдвое увеличить радиус облака, если на то будет желание игрока. Персонаж может вызвать облако на расстоянии в 50 ярдов от себя (примерно 46 м) и при этом не обязательно должен видеть его (на создание облака, скрытого от персонажа, требуется потратить пункт крови, сложность броска возрастает до 9).

Все запасы бросков на Восприятие в облаке уменьшаются на 5 кубиков, если только жертва не обладает сверхъестественным умением видеть в темноте – например, владеет Свидетельством тьмы (Превращение *) или Обостренными чувствами (Прорицание *), благодаря которым запас бросков уменьшается только на два кубика. Вне зависимости от способностей восприятия сложность всех действий, не завязанных на органы чувств, увеличивается на 2. Холодная тьма вытягивает из своих жертв жизненную силу, поэтому запасы кубиков при всех бросках на Выносливость уменьшаются на 2.

Смертные и животные, попавшие в облако тьмы, находят этот опыт крайне неприятным. Игроки должны выполнить бросок на Мужество (или Силу воли для животных), точно так же, как и в случае Игры теней, и с аналогичными последствиями неудачи.

*** Руки Аримана (Arms of Ahriman)

По мере того, как Ласомбра подчиняет себе непроницаемую первозданную тьму, он учится превращать ее в оружие. Он может призвать из теней щупальца и натравить их на окруживших его врагов. Традиционное учение клана гласит, что вампир буквально взывает к темной половине, заставляя ее проявиться и вцепиться в жертву.

Система: игрок тратит один пункт крови и выполняет бросок на Манипулирование + Фехтование (сложность 7). Каждый успешный балл позволяет вызвать одно щупальце длиной в шесть футов (примерно 1,8 м) и Силой и Ловкостью, равными значению Власти над Тенью у персонажа. Потратив еще один пункт крови, можно на единицу повысить Силу или Ловкость у одного из щупалец или удлинить его еще на шесть футов. У каждого щупальца имеется четыре уровня здоровья, на них не распространяются штрафы на ранения. Щупальце поглощает повреждения, используя сумму значений Выносливости и Стойкости у персонажа, и еще более чувствительно к огню и солнечному свету, чем сам Каинит. Оно не может поглощать никакие усиливающиеся повреждения.

Щупальца могут выполнять несложные задания, например, поднимать предметы, а также наносить тупые удары. Для атаки они используют Ловкость, нанесенные ими поверхностные (bashing) повреждения определяются по значению Силы. Щупальца также могут схватить врага, снова применив Ловкость, а затем, в случае успеха, сжать его, нанося поверхностные повреждения с Силой +1.

Щупальца могут появиться из любых теней (т. е. у них может быть как один общий, так и несколько источников), находящихся не далее чем в 10 ярдах от вампира (примерно 9 м). Управление ими не требует полной концентрации внимания. Магистр может выполнять простые действия, одновременно управляя Руками Аримана, и не получает никаких штрафов, пока отдает чет-

кие и простые приказы (простым считается приказ "Бей его!", но не "Сними ключ с пояса стражника"). Более сложные действия требуют внимания вампира.

**** Ночные тени (Nightshades)

Ласомбра могут создавать из теней иллюзии, возможно, вызывая темных духов или отражения самого Аримана. Эти образы состоят лишь из чернильно-черной тьмы, а потому при дневном свете лишаются всякой реалистичности, но вампирам редко приходится действовать в подобной обстановке, а под ночным небом их иллюзии выглядят вполне правдоподобно. Обычно иллюзии создаются в форме человекообразных фигур, но при должном умении и желании можно вызвать иллюзию большего размера или некий кошмарный образ, состоящий из мельтешащих теней.

Система: игрок выполняет бросок на Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). Каждый успешный балл позволяет создать одну иллюзию размером с человека, несколько успехов можно потратить на создание образа намного большего по размерам, чем обычный смертный. Чтобы определить обман, жертвы таких иллюзий должны выполнить бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 9).

Вампир также может использовать это умение, чтобы заполнить пространство безумными тенями, отражениями темной половины. Игроки, чьи персонажи оказались в зоне действия Дисциплины и при этом не обладают Властью над Тенью, уменьшают значение Инициативы на 3 и получают штраф в два кубика ко всем запасам бросков. За каждый успешный балл вампир может наполнить тенями пространство диаметром до 10 ярдов (примерно 9 м).

***** Форма мрака (Tenebrous Avatar)

Использующий это умение Каинит может превратить свое тело в тень. Форма, принимаемая этим сгустком тьмы, зависит скорее от внутренней природы персонажа, чем от его мастерства во Власти на Тенью. Одни вампиры превращаются в нечто змееподобное с волнообразными движениями, другие же становятся бесформенным облаком. Третьи принимают пугающий, но при этом вполне цельный облик. Находясь в Форме мрака, вампир практически неуязвим к повреждениям, он может просачиваться сквозь щели и небольшие отверстия, придав своему призрачному телу требуемую толщину.

Прикосновение вампира в Форме мрака приводит смертных в замешательство, при столкновении с ним кажется, будто вас схватило и удерживает в холодных объятиях какое-то сверхъестественное существо. Сами Ласомбра считают эту силу шагом к превращению в Аримана – поистине, сомнительное благо. Находясь в Форме мрака, персонаж может видеть даже в абсолютной темноте.

Система: игрок тратит три пункта крови, а персонаж – три хода на то, чтобы принять Форму мрака. Время превращения можно сократить на ход за каждый дополнительно потраченный пункт крови, но оно все равно не может быть меньше, чем один полный ход. В Форме мрака персонаж неуязвим к физическим повреждениям, но и сам не может физически атаковать других существ. Максимум, на что он способен, это окутать жертву непроницаемой тьмой, которая настолько страшит большинство земных созданий, что им приходятся выполнять бросок на Мужество, чтобы удержаться от впадения в панику. При этом персонаж способен вызвать Руки Аримана из себя самого и окружающих его теней, но это требует отдельного применения соответствующего умения. Персонаж по-прежнему уязвим к действию огня и солнечного света, и эта уязвимость становится даже больше, поскольку тьма, из которой он теперь состоит, не терпит присутствия противоположной ей силы. Если персонаж столкнулся с огнем или попал под солнечный свет, находясь в Форме мрака, сложность бросков на Ротшрёк увеличивается на единицу.

****** Прогулка через Бездну (Walk the Abyss)

Мастера этой Дисциплины могут войти в пятно тьмы, достаточно большое для того, чтобы принять их, пройти через подпространство и выйти из другой тени, хотя бы смутно видимой с места входа. Разделяющая эти две точки бездна – искаженное и зловещее место; о ней говорят как об Аримане, месте его отдохновения или даже круге Ада. В любом случае, оно существует, и поэтому две тени на расстоянии в 25 ярдов (примерно 23 м) друг от друга на самом деле разделяет лишь один шаг. Отсюда также следует, что владеющий этим умением Каинит может войти в одну тень, схватить предмет или существо, находящееся на расстоянии вытянутой руки от второй тени, и перетащить добычу к себе.

Система: игрок выбирает точку выхода и вместе с Рассказчиком определяет, достаточно ли велики обе тени для того, чтобы персонаж мог пройти сквозь них (тени на входе и на выходе размером должны быть примерно с человека). Если Рассказчик решает, что размеры теней соответствуют требованиям, игрок выполняет бросок на Интеллект + Маскировку (сложность 7), чтобы его Ласомбра успешно прошел сквозь тень. Если же вампир намеревается схватить нечто, расположенное поблизости от "выхода", нужно выполнить бросок на Интеллект + Рукопашный бой (сложность 7). Одного успешного балла достаточно для того, чтобы схватить добычу, двух – для того, чтобы протащить ее сквозь тьму к себе. Неудачный бросок означает, что вампир не может дотянуться до намеченной добычи; в случае провала кто-то еще выходит из теней или затаскивает персонажа во тьму.

Расстояние в ярдах (1 ярд примерно равен 0,9 м), разделяющее точки входа и выхода, не может превышать суммы значений Интеллекта и Маскировки персонажа, умноженной на 5, т. е. 5* (Интеллект + Маскировка). Игрок также должен выполнить бросок на Мужество (как и все его "попутчики"). Для тех, кто обладает Властью над Тенью, сложность броска равна 5, для все остальных – 7. В случае неудачи переход через Бездну вызывает панику или Ротшрёк. Провал означает, что персонаж настолько поддался панике, что заблудился в Бездне. Чтобы повторно открыть проход, игрок должен выполнить еще один бросок на Интеллект + Маскировку. Рассказчик сам решает, сколько времени персонаж провел в Бездне и как далеко он забрел. Бывали случаи, когда таким образом терялось несколько лет.

Могущество

Каждому Каиниту присуще умение увеличивать свою силу за счет крови (см. выше по тексту), что позволяет ему совершать подвиги, о которых смертным остается только мечтать. Могущество объединяет все преимущества вампирской силы, пробуждая сверхъестественные источники энергии, благодаря которым Каиниты демонстрируют поистине невероятную мощь.

Вампир с высоким уровнем Могущества может без труда поднять лошадь или корову, разорвать железные цепи или несколькими ударами раскрошить человеку кости. Если верить зловещим слухам, то эта Дисциплина также дает кое-какие преимущества в борьбе за душу вампира, которую пытаются отнять во время дьяблери.

Без сомнения, Могущество – одна из самых полезных боевых Дисциплин. Изучающие ее кланы (Бруха, Носферату и Ласомбра) по большей части пользуются Могуществом именно в сражениях, но большая сила пригодится и для выполнения тяжелой работы, и для того, чтобы вырваться из ловушки. Она вызывает трепет у смертных, поэтому, как правило, гули первым делом изучают именно Могущество. Эта Дисциплина отражает проклятие, наложенное Богом на Каина и его потомство, поскольку лишает Каинита мягкости. Весь мир становится хрупким и ломким под руками особенно могущественного вампира.

Система: Могущество дает один автоматический успешный балл за точку при всех проверках на Силу. Сюда относятся как проявления силы и подъем тяжестей (см. далее по тексту), так и броски на повреждения в сражениях (как с оружием, так и врукопашную). При таких проверках игрок бросает полный запас кубиков, затем добавляет значение Могущества к полученным успешным баллам. Могущество учитывается при совершении дьяблери (см. ниже).

Присутствие

Использующий Присутствие персонаж обретает сверхъестественную привлекательность и обаяние. Всего лишь несколькими словами он может переманить людей на свою сторону или вызвать нужные эмоции у целой толпы. Он может внушить своим жертвам практически любые чувства.

Тореадоры, Вентру, Бруха и Последователи Сета высоко ценят Присутствие, хотя пользуются им по-разному. Многие Тореадоры с помощью Присутствия пробуждают определенные эмоции в тех, кто видит их произведения искусства или выступления. Вентру принимают величественный вид, чтобы внушить страх своим подданным. Бруха часто вызывают у слушателей праведное рвение и желание откликнуться на слова Фанатика, будь то призыв к новому крестовому походу или к свержению короля. Сетиты применяют Присутствие в более интимной обстановке, побуждая своих жертв поддаться низменным инстинктам. Но в сообществе Каинитов эта Дисциплина воспринимается как единое целое. Рыцари с ее помощью могут вселить в своих пехотинцев ярость битвы, крестьяне – придать себе высокомерный вид богача, капитаны кораблей – запугать невежественную команду и заставить ее отдалиться от берега.

В отличие от Доминирования, Присутствие не превращает своих жертв в безмозглых кукол. У тех, кто попал по влияние Присутствия, меняется отношение к персонажу, но они сохраняют способность думать и действовать по своей воле. Эта особенность может оказаться весьма полезной: порою марионетка находит решение, до которого не додумался кукловод. Но иногда она становится источником неприятностей: марионетки склонны выражать свою привязанность к манипулятору в самый неподходящий момент. Жертвы Присутствия не бросаются выполнять устные распоряжения, как в случае с Доминированием. Их нужно убедить в том, что предлагаемый образ действий будет для них оптимальным. Обычно это не требует больших усилий, но в любом случае не происходит автоматически.

* Благоговение (Awe)

Благоговение – это намеренное использование того скрытого обаяния, которое исходит от всех персонажей с Присутствием (см. ниже). Вампир на мгновение концентрируется, после чего обретает в глазах всех, кто его видит, большую значимость. Никаких видимых или ощутимых изменений не происходит, но вампира начинают воспринимать как самое привлекательное существо из присутствующих. В зависимости от манер и внешности, он может казаться невероятно красивым, просто интересным или же пугающе властным. Иными словами, он вызывает благоговение.

Персонаж, производящий сильное впечатление, с легкостью может управлять толпой. Слабовольные существа гнут перед ним спины, более решительные создания все равно признают его значимость. Даже сомнительные доводы и странные требования воспринимаются как должное, поскольку один тот факт, что они исходят из уст персонажа, делает их законными попреки всем логическим обоснованиям. Этот эффект не всеобъемлющ – даже самый расчудесный персонаж не сможет убедить человека или животное прыгнуть в огонь, - но при должном умении и хитрости Благоговение превращается в опасное оружие.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Выразительность (сложность 7). Количество успешных баллов определяет число попавших под влияние Дисциплины людей (см. таблицу). Если число потенциальных жертв превышает возможности вампира, первыми под влиянием попадают люди со слабой Силой воли. Благоговение действует до конца сцены или до тех пор, пока персонаж не отзовет его.

Успешные баллы	Результат
1	Один человек
2	Двое
3	Шестеро
4	Двадцать
5	Все, кто оказался поблизости от вампира (все слушатели, толпа и пр.)

Те, кто попал под влияние Благоговения, могут преодолеть его эффекты с помощью Силы воли, но при этом им придется тратить Силу воли каждый ход то тех пор, пока они остаются поблизости от вампира. Как только персонаж потратит сколько единиц Силы воли, сколько успешных баллов было получено при броске на Благоговение, он полностью избавится от воздействия Дисциплины и останется невосприимчив к ней до конца сцены.

** Взгляд ужаса (Dread Gaze)

Все Каиниты могут напугать окружающих, просто явив свою вампирскую сущность - обнажив клыки и когти, бросив злобный взгляд или громко зашипев, - но это умение делает способности к запугиванию действительно впечатляющими. Оно внушает жертвам невыносимый ужас, ввергает их в безумие, заставляет застыть на месте или убежать куда глаза глядят. Даже самый стойкий человек отпрянет от наводящего страх вампира.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Запугивание (сложность равна Сообразительности + Мужество у жертвы). Успех означает, что жертва испытывает ужас, в случае неудачного броска жертва напугана, но не до потери рассудка. Три успешных балла и более заставляют жертву убежать прочь, поддавшись страху. Если бежать некуда, жертвы начинают царапать стены, надеясь хотя бы так выбраться наружу и скрыться от вампира. Каждый успешный балл на единицу уменьшает запас бросков жертвы на любое действие, предпринимаемое в следующий ход.

Персонаж может использовать Взгляд ужаса один раз за ход, хотя при желании игрок может представить применение Дисциплины как длительное действие, набирая успешные баллы для того, чтобы полностью подавить жертву. После того, как жертва потеряет достаточно кубиков из запаса и не сможет больше выполнять никаких действий, ей остается только свернуться в комочек, рухнуть на землю и заплакать. Если во время набора баллов один из бросков оказался неудачным, то персонаж теряет все набранные ранее баллы и может повторить попытку на следующем ходу. К жертве при этом возвращается способность нормально действовать.

Провал означает, что все усилия вампира не произвели на жертву никакого впечатления (возможно, даже позабавили). До конца истории она становится невосприимчивой к применяемому персонажем Присутствию.

*** Восторг (Entrancement)

Это умение преобразует эмоции жертвы, внушая привязанность и обожание по отношению к вампиру. Жертва готова исполнять любое желание вампира, но не превращается в покорную марионетку, как при применении Доминирования. Восторг влияет на чувства, а не на волю. Такие слуги менее предсказуемы. Независимо мыслящие создания, какими бы верными они ни были, думают своей головой. Среди вампиров ходит немало рассказов о зачарованных смертных, которые совершали глупости ради удовольствия своих господ и владычиц. Но хватает и рассказов о том, как привязанность обращалась в ненависть после того, как чары развеивались. Во многом по этой причине зачарованных слуг обычно стараются приблизить и привязать узами крови – или же уничтожают после того, как те выполнят свою задачу.

Вампир сам выбирает, какое именно чувство вызывает Восторг. Кому-то нравятся, когда ему служат из любви, других вполне устраивает уважение вассала к сеньору, третьим же нужен страх раба перед господином.

Система: вне зависимости от выбранного для внушения чувства, игрок выполняет бросок на Манипулирование + Эмпатия (сложность равна постоянной Силе воли жертвы). Количество успешных баллов определяет длительность эффекта от применения Дисциплины (см. таблицу). Рассказчик может выполнить бросок втайне от игрока, чтобы тот не знал, когда кончится его власть над жертвой. Вампир при желании может превратить жертву в своего раба, но только после того, как спадут чары Восторга. Пока жертва находится под влиянием Восторга, такие попытки не имеют силы.

Успешные баллы	Длительность
1	Один час
2	Один день
3	Одна неделя
4	Один месяц
5	Один год

**** Призыв (Summon)

Эта пугающая сила позволяет вампиру призвать любое существо, с которым он когда-либо встречался. Призыв доходит до всех, как до людей, так и до сверхъестественных созданий, через любое расстояние в пределах материального мира. Жертва Призыва приходит так быстро, как только может, даже не понимая, что именно заставило ее пуститься в путь. Она интуитивно знает, как найти вызвавшего ее вампира: даже если тот переберется в другое место, жертва при первой же возможности изменит маршрут соответствующим образом. В конце концов, она идет к вампиру, а не в заранее указанное место.

Хотя эта сила позволяет призвать кого угодно с любого расстояния, наиболее эффектно она проявляется при использовании "на местах". Можно произвести впечатление, призвав иерусалимского рыцаря в Британию, но рыцарю все равно понадобится как-то добраться до островов, при этом он проведет в пути несколько месяцев. Еще больше задача усложняется из-за того, что призыв рассеивается на рассвете. Если только жертва не обучена продолжать движение к вампиру после первого же вызова (этим умением обладает большинство гулей и рабов), Каиниту приходится повторять призыв каждую ночь до тех пор, пока жертва не прибудет на место. К тому же жертва не забывает о собственном благополучии. На пути к вампиру попавшее под Призыв существо не будет избегать физического насилия, но и совершать самоубийственных поступков не станет.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Хитрость. Начальная сложность равна 5, но возрастает до 7, если вампир практически не знаком с жертвой. Если ранее персонаж успешно применял на жертве Присутствие, сложность снижается до 4. Если же та попытка оказалась неудачной, сложность возрастает до 8.

Количество успешных баллов определяет скорость передвижения и отношение жертвы к вызову.

Успешные баллы	Результат
1	Жертва движется медленно и нерешительно
2	Жертва движется неохотно, ее может отвлечь любое препятствие
3	Жертва приближается с умеренной скоростью
4	Жертва движется быстро, преодолевая все препятствия на своем пути
5	Жертва стремится к вампиру, сметая со своего пути все препятствия

***** Величие (Majesty)

Силой мысли вампир, овладевший Дисциплиной Присутствия, может убедить всех в одной очевидной истине: он создан, чтобы править. Пользующийся Величием вампир будет выделяться даже в зале, наполненном князьями Каинитов и смертными королями. В его внешности проявляются века власти и сила крови. Красотка превращается в новую Дидону, соблазнительную владычицу темного королевства; невзрачный мужчина становится ужасным королем-тираном, стоик выглядит как жестокий деспот республики мертвецов.

Те, кто попал под влияние Величия, едва могут помыслить о том, чтобы оспорить власть или требования вампира. Это деяние кажется невозможным и требует огромного усилия воли. Поднять на такого вампира руку – значит совершить поистине легендарный подвиг (ну, или легендарную глупость). Даже те, кому каким-то образом удалось подавить первый порыв и устоять перед Величием, сталкиваются с недовольством верных подданных, которые горят желанием доказать владыке свою преданность, уничтожив того, кто осмелился не подчиниться приказам.

В отличие от большинства остальных сил Присутствия, Величие лучше использовать в умеренных дозах. Создаваемое им ощущение полной покорности, скорее всего, будет беспокоить тех, кто испытал его. И если подхалимы всего лишь станут более изворотливыми и всеми силами постараются избежать повторного унижения, более решительные подданные (в том числе и большинство Каинитов) могут оскорбиться. Помните: даже у самого последнего Проклятого в запасе много времени для мести.

Система: никаких бросков не требуется, но игрок тратит единицу Силы воли. Если жертва хочет повести себя грубо по отношению к вампиру или просто возразить ему, ей нужно выполнить бросок на Мужество (сложность равна Обаяние + Запугивание у вампира). В случае успеха она на короткое время возвращает способность вести себя как обычно, хотя и чувствует при этом всю тяжесть недовольства вампира. Если бросок оказался неудачным, жертва не может выполнить намеченное действие и даже доходит до того, что начинает униженно пресмыкаться перед вампиром, не обращая внимания на окружающих. Эффект Величия сохраняется на протяжении одной сцены.

****** Страсть (Passion)

Истинные мастера Присутствия одним взглядом могут вызвать у целой толпы нужные им эмоции. Страсть позволяет вампиру вызывать дикие, неудержимые эмоции, которые буквально захлестывают жертву, лишая ее способности здраво мыслить. Монах-аскет может превратиться в похотливое чудовище или полубезумного убийцу. Пылающий ненавистью варвар может внезапно ощутить истинную любовь. Прошептав несколько слов или бросив один взгляд, вампир изменяет баланс жидкостей в организме жертвы, создавая тем самым желаемый эффект. Жертва может не подозревать о магической природе произошедшей с ней перемены, но, скорее всего, поймет, что причина заключена в вампире – просто потому, что эмоции будут направлены на него.

Система: с помощью Страсти вампир может вызвать любую сильную эмоцию, приводящую к потере самообладания. Страх, похоть, зависть, любовь, ненависть, гнев – вот лишь часть списка. Когда вампир использует эту силу, игроку нужно решить, будет ли вызванное чувство направлено на самого персонажа. Если да, то именно к вампиру жертва будет испытывать любовь, ненависть, страх или желание. Если нет, эмоция будет ненаправленной и менее управляемой: жертва просто будет испытывать всепоглощающую злость, похоть или страх смерти. Вампир не может направить страсть на кого-нибудь третьего.

Чтобы воспользоваться этим умением, вампиру нужно завязать общение с жертвой (достаточно будет взгляда, легкого прикосновения или чувственного шепота). Затем игрок выполняет бросок на Манипулирование + Выразительность (сложность равна Силе воли жертвы). Успех приводит к тому, что жертва в течение сцены испытывает желаемую эмоцию. В случае провала жертва до конца сцены становится невосприимчивой к Присутствию персонажа (по решению Рассказчика возможны и другие последствия, например, жертва может возненавидеть вампира на неопределенное время). Конкретные последствия от Страсти зависят от выбранной эмоции; как правило, Рассказчик и игрок совместно определяют их и выражают через отыгрыш. Самые распространенные последствия:

• **Любовь**. Жертва немедленно влюбляется в вампира. Она ведет себя так, словно находится под узами крови, но при этом ее чувства скорее можно назвать привязанностью и романтической влюбленностью, чем преданностью сюзерену. К тому же каждый полученный персонажем успешный балл на единицу уменьшает запас кубиков жертвы при Социальных бросках на противодействие вампиру.

• **Страх**. Жертва испытывает ужас перед вампиром или же просто впадает в панику. Она немедленно поддается Ротшрёку (сложность броска на сопротивление равна 5, каждый успешный балл, полученный при броске на Страсть, увеличивает эту сложность на единицу). Смертные не подвержены Ротшрёку; вместо этого игроки выполняют бросок на Мужество с той же сложностью.

• **Жадность**. Жертва буквально одержима тягой к наживе, приобретению ценностей и статуса – и чем быстрее, тем лучше. Чтобы удержаться от действия, которое немедленно приведет к обогащению – например, от похищения оказавшихся поблизости драгоценностей или согласия на убийство барона, - игрок должен выполнить бросок на Самоконтроль или Инстинкт (сложность равна 5 + успешные баллы за бросок на Страсть).

• **Гнев**. Сердце жертвы переполнено гневом, она готова наброситься на всех, кто попадется под руку. Вампиры немедленно впадают в безумие (сложность броска на сопротивление определяется так же, как и для страха). Смертные должны выполнить бросок на Самоконтроль.

Вампир может обрушить Страсть как на одну жертву, так и на целую толпу. В последнем случае он должен пообщаться с каждым из намеченной группы. Количество жертв определяется числом успешных баллов, выпавших при броске на Манипулирование + Выразительность (начальная сложность равна 7). Вампир не может выбрать в толпе тех людей, на которых хочет повлиять. Эмоция буквально захлестывает толпу, в первую очередь наполняя тех, кто оказался ближе всех к персонажу.

Успешные баллы	Результат
1	Двое
2	Четверо
3	Восемь жертв
4	20 жертв
5 (и более)	Все, кто оказался в присутствии вампира

Непроизвольное Присутствие

Персонажи, обладающие несколькими точками Присутствия, обычно выглядят внушительно и привлекают к себе внимание, даже если не используют Дисциплину. Зачастую этот эффект лишь отражает Социальные характеристики персонажа: вампиры, хорошо владеющие Присутствием, - это, как правило, светские чудовища с высокими значениями Обаяния, Внешности и Манипулирования. Но даже и без таких качеств персонажи с развитым Присутствием почти всегда выделяются на фоне остальных людей. Их запоминают прохожие, а участники светских раутов невольно меняют приоритеты, уделяя персонажу с высоким Присутствием больше внимания. Такие случайные столкновения не делают вампира неотразимым в глазах незнакомцев и не вызывают у людей ощущения, будто их разумом пытаются управлять. Просто окружающие находят персонажа более интересным, чем он казался бы им без высоких значений Присутствия.

Эту особенность Дисциплины нельзя назвать ни плохой, ни хорошей. Персонажи с присутствием кажутся более значимыми, чем они есть на самом деле, из-за чего окружающие реагируют на них с необычной силой, и реакция эта может быть как положительной, так и отрицательной.

Потратив единицу Силы воли, вампир может на целую сцену избавиться от этого эффекта Присутствия.

Превращение

Пока другие Каиниты теснились в пещерах и деревнях вместе со смертными, Гангрелы на протяжении тысячелетий бродили по земле, подчиняя себе известный мир. Они брали под покровительство человеческие племена и перемещались вслед за стадами, следуя за своими жертвами с одной равнины на другую. Кочевники-Гангрелы с успехом пользовались своей Дисциплиной Превращения, секретом крови, благодаря которому им не нужно было держаться поблизости от убежищ, хижин и пещер. Тысячи лет Гангрелы хранили эту Дисциплину в тайне, чтобы никто из других кланов не смог овладеть ею. В легендах Гангрелов говорится, что прочие вампиры считали их степными богами, которым не страшны обжигающие лучи солнца.

В нынешние ночи тайна Превращения больше не принадлежит одним Гангрелам. Прочие кланы раскрыли секреты этой Дисциплины и начали передавать их от сира к потомку, но ни одна линия крови не обладает такими склонностями к ней, как Гангрелы. Превращение позволяет Каиниту изменить форму своего тела, чтобы удобней было охотиться и спасаться от врагов (как физических, так и призрачных). Это умение является следствием наложенного Господом проклятия, поскольку оно лишает Каинитов слоя защиты и цивилизованности, возникающего благодаря сходству с человеком. Оно не позволяет вампирам отрицать существование внутреннего чудовища или таиться от него, поскольку выводит Зверя на поверхность.

Изменения в теле приводят к тому, что персонаж теряет способность к использованию некоторых Дисциплин. Например, Каинит в форме тумана не может применять Доминирования, так как эта сила требует контакта "глаза в глаза". В описании Дисциплины приведены общие советы по этой теме, но окончательное решение остается за Рассказчиком.

* Свидетельство тьмы (Witness of Darkness)

Обладающий этим умением вампир может видеть в естественной темноте. Даже хмурая безлунная ночь будет казаться ему такой же светлой, как пасмурный день. Но помните, что у применившего эту силу персонажа глаза светятся красным, а смертных такое зрелище пугает и делает беспокойными.

Система: активация Свидетельства тьмы ничего не стоит, но занимает целый ход. На протяжении действия этой силы персонаж не получает никаких штрафов, связанных с естественной темнотой. Скрыть проявляющуюся при этом нечеловеческую сущность невозможно. При общении с людьми, незнакомыми со сверхъестественными созданиями, запас бросков на Запугивание увеличивается на единицу.

** Когти зверя (Talons of the Beast)

Каинит с Когтями зверя может отрастить на всех пальцах грозные когти длиной в несколько дюймов. Вопреки названию, эти когти намного более опасны, чем у обычного волка или медведя. Они могут прорвать кольчугу и войти глубоко в тело. У смертных раны, нанесенные такими когтями, никогда не заживают до конца; и даже витэ оказывается недостаточно для того, чтобы залечить полученные ранения. Некоторые вампиры во время использования этого умения претерпевают и другие изменения: их становятся молочно-белыми, из ладоней начинает сочиться кровь, персонаж не может втянуть клыки.

Система: активация умения занимает целый ход и не требует бросков. Игрок при этой тратит пункт крови. Когти наносят усиливающиеся (aggravated) повреждения с Силой +1.

*** Слияние с землей (Interred in the Earth)

Многие Гангрелы утверждают, что их прародительницей была древняя богиня-воительница Энойя, а кое-кто даже самих себя считает подземными языческими божествами. Слияние с землей позволяет им сохранять эту уверенность. Вампир буквально пользуется своей близостью к смерти и погружает тело в землю, словно скрываясь в могиле от света дня.

Погрузившись в землю, Гангрел не может перемещаться; на самом деле его даже выкопать нельзя. Он становится нематериальным и сливается с окружающей его почвой. Любая попытка откопать Каинита закончится провалом, так как скрывающий вампира ком земли размером с человека нельзя ни передвинуть, ни даже толком разглядеть без помощи сильной магии. Но почва вокруг места упокоения выглядит рыхлой и недавно потревоженной, словно кто-то собрался разбить на этом месте сад, поэтому разбирающиеся в таких вопросах люди вполне могут обнаружить убежище вампира.

Чтобы воспользоваться этой силой, у вампира должен быть прямой контакт с почвой. Деревянный или каменный пол не позволит ему слиться с землей. Он также не сможет уйти в землю, пока стоит на большом камне. С помощью этой Дисциплины он может спрятаться в земле, а не камне. Слияние обеспечивает отличную защиту от солнечных лучей и жара обычного огня. В таких случаях считается, что персонаж находится на глубине 6 футов (примерно 1,8 м). Гангрел при желании может оставаться в сознании все то время, которое проводит под землей, хотя с восходом солнца эта задача усложняется – как и всегда.

Само существование этой силы заставляет страдающих паранойей Каинитов задуматься. Если могущественные вампиры проводят целые столетия в торпоре, при этом многие из старших Каинитов, как считается, умеют сливаться с землей, тогда в импровизированных могилах лежат сотни старейшин, которые могут пробудиться в любой момент – и практически в любом месте. Без сомнения, массовое пробуждение таких созданий будет предвещать близящуюся Геенну. Говорят, что древние владыки ночей Рима знали секрет, позволяющий навеки запереть этих спящих чудовищ в их подземных темницах. Известно, что частью этого ритуала было посыпание земли солью, смешанной с какими-то алхимическими снадобьями. Так поступили римляне после разрушения Карфагена, навсегда запечатав в земле Северной Африки Бруху и других старейшин.

Система: игрок тратит пункт крови, а персонаж концентрируется на протяжении целого хода, не предпринимая никаких других действий. После активации этой силы персонаж практически неуязвим для атак любого рода. Оставаясь в земле, он может пользоваться Прорицанием и другими чисто ментальными умениями, но не может призвать никакую физическую Дисциплину.

**** Форма зверя (Form of the Beast)

Обладающий этим умением вампир может превратиться в волка или летучую мышь, воспользовавшись магией собственной крови. Ходят слухи, что некоторые Гангрелы могут превращаться и в других животных, но по большей части Каиниты ограничены этими двумя формами. Хотя тело персонажа меняется, он все же сохраняет разум и волю. Его физические параметры меняются вместе с телом, и он не может использовать некоторые Дисциплины. В форме волка у вампира обостряются чувства, в форме летучей мыши он может летать со скоростью примерно 25 миль в час (40 км/ч).

Система: игрок тратит пункт крови, трансформация занимает три хода (во время которых персонаж не может предпринимать никаких других действий). С разрешения Рассказчика игрок может потратить три пункта крови (вместо одного) и сократить время превращения до одного хода. Физические Атрибуты, Манипулирование, Внешность и Восприятие вампира изменяются в зависимости от принимаемой им формы. Он также приобретает свойственные выбранному животному способы нападения и способности (например, умение летать). Персонаж может пользоваться только теми Дисциплинами, которые не зависят от наличия у него человеческих черт (так, можно сразу вычеркивать большую часть умений Тауматургии и Мортиса). Обратное превращение не требует трат крови, но занимает три хода. Характеристики животных см. в Приложении.

***** Призрачное тело (Body of Spirit)

Большинство вампиров, владеющих этим умением или видевших его в действии, верят, что использующий Призрачное тело персонаж, превращаясь в туман, переходит из материальной человекоподобной формы в призрачную. Такое впечатление возникает как у вампиров-христиан, так и у язычников. Туманный облик вампира рассматривается как ярчайшее проявление его внутренней природы. И все же этот туман материален, в отличие от настоящих призраков. Персонаж обретает способность воспринимать окружающий мир всем своим туманным телом, которое колеблется от каждого порыва ветра. Зрение сфокусировано в центре "облака" (где, по ощущениям персонажа, находятся его глаза), но короткой концентрации достаточно для того, чтобы персонаж смог видеть или слышать любой частью "тела".

Персонаж превращается в небольшой сгусток тумана, диаметром примерно в 4 фута (1,2 м). Он передвигается со скоростью обычного шага и способен проникнуть всюду, куда только может просочиться туман – хоть сквозь каминную трубу, хоть в щель под дверью. В этой форме персонаж менее уязвим перед солнцем, хотя по-прежнему получает ожоги от его лучей. Даже сильнейший ветер не может развеять туманное "тело" персонажа, но может трепать его и швырять из стороны в сторону, если вампир не найдет укрытия.

Система: игрок тратит пункт крови, персонаж в течение трех ходов превращается в сгусток тумана. Как и в случае с Формой зверя, игрок может потратить три пункта крови и сократить время трансформации до одного хода. Чтобы устоять под порывами сильного ветра, игрок выполняет бросок на Могущество (а не естественную Силу персонажа), сложность броска варьируется от 6 (легкий бриз) до 10 (штормовые ветра). Чтобы персонаж мог двигаться в направлении, противоположном тому, куда влечет его ветер, этот бросок нужно повторять каждый ход. В тихую ночь сгусток тумана может перемещаться с обычной для персонажа скоростью шага или бега трусцой.

Солнечный свет и огонь обжигают персонажа в форме тумана, но причиняют на один уровень повреждений меньше, к тому же туману намного проще найти укрытие. Персонаж сохраняет обычную чувствительность (за исключением перечисленных выше особенностей), поэтому слишком сильные раздражители по-прежнему могут ввергнуть его в безумие или вызвать Ротшрёк. Вампир неуязвим для обычных физических атак (за исключением огня и солнечного света), при этом сам он в форме тумана не может взаимодейство-

вать с миром на физическом уровне. Он может пользоваться Дисциплинами, не требующими физической компоненты.

****** Блаженный сон (Blissful Slumber)

Старшие Гангрелы с могущественной кровью могут спать в форме тумана вместо того, чтобы уходить в землю. Эта форма имеет свои преимущества, поскольку спящего персонажа не могут побеспокоить никакие физические атаки, за исключением сильного ветра. Но в виде тумана вампир не может пробудиться ото сна до захода солнца.

Система: игрок тратит пять пунктов крови, вампир в течение трех ходов превращается в сгусток тумана (ускорить процесс за счет крови нельзя). В этой форме вампир неуязвим для любых физических повреждений. Его не беспокоят ни солнце, ни огонь; он не боится обычного оружия, клыков и когтей других Сородичей. Ветер может перемещать сгусток тумана и даже может разбудить персонажа, если так решит Рассказчик. Пробудившись после заката, вампир немедленно возвращается в обычную человекообразную форму, если только не потратит пункт крови (в дополнение к обычному пункту крови на пробуждение). В последнем случае он остается в форме тумана, но со свойствами, даруемыми Призрачным телом. Сохранить полную неуязвимость Блаженного сна в состоянии бодрствования у персонажа не получится.

Смертоносность (Quietus)

Смертоносность – это сокровище *Бану Хаким*, вампиров, которых европейские Каиниты называют Ассамитами или Сарацинами. Ассамиты ревностно охраняют свою тайну. В самом клане Смертоносность в основном изучается кастой воинов; практическое применение Дисциплины в настоящее время в значительной степени завязано на превращение крови в убийственный яд. Но визири и волшебники в равной мере наделены способностями к этой Дисциплине и прибегают к ней в своих таинственных исследованиях или ради искусного влияния на подопечных, хотя и используют Смертоносность немного не так, как воины.

Ученые из Аламута считают, что Смертоносность развил сам Хаким в результате долгих лет самопознания. Изучив собственную кровь, он понял, как можно влиять на чужое витэ. Этими секретами он воспользовался для того, чтобы подчинить Второй Город закону Каина и покарать тех, кто пытался воспротивиться ему. Когда началось восстание третьего поколения и родичи Хакима изгнали его из захваченного царства, власть над Кровью позволила ему убежать и основать собственный клан, состоящий из трех частей. С тех самых пор его дети отдалились от прочих потомков Каина и стали честными и беспристрастными судьями, которым только и позволено говорить о праведном использовании крови. Смертоносность – превосходное проявление этой уверенности.

Забавно, но способность обращать кровь в яд может стать слабым местом. Достоверно об этом известно только старейшинам, но создается впечатление, что Смертоносность как-то загрязняет кровь тех, кто пользуется ею – точно так же, как создаваемые умелыми Шарлатанами иллюзии на краткий миг обманывают самих создателей, а владение Помешательством невозможно без сумасшествия. Эта порча проявляет себя в кастовых слабостях различных родов Бену Хаким, а также в общей уязвимости клана перед кровавыми проклятиями. Волшебники говорят, что отдельные Ассамиты не становятся более уязвимыми, но кровавые проклятия поражают членов клана самым чудовищным образом. Ярким примером этой уязвимости может служить проклятие, наложенное на касту воинов зловещей линией крови, известное как Ваали (см. далее по тексту).

* Молчание пламенной крови (Silence of Fiery Blood)

Воины и влюбленные знают, как влияет разгоряченная кровь на их восприятие. Посреди битвы или любовных утех все посторонние звуки исчезают, остается лишь враг или возлюбленный. У Ассамитов такое состояние стало второй натурой. Воины используют его в сражениях, визири и волшебники – в учебе и исследованиях. С помощью Смертоносности они могут отразить этот эф-

фект на окружающий мир. Все объекты вокруг них погружаются в молчание – как для самого Ассамита, так и для всех, кто оказался рядом. Хотя звуки, изданные за пределами охваченной Дисциплиной территории, могут пробиться сквозь чары – и пробиваются, - никто в непосредственной близости от Ассамита не может издать даже слабого писка. Будь то крик жертвы, громкий хруст, стон влюбленного – все эти звуки тонут в молчании. В большинстве случаев "круг немоты" перемещается вместе с вампиром, хотя Молчание пламенной крови позволяет воздействовать и на заранее выбранный участок.

Система: не выполняется никаких бросков, но самая распространенная версия этого умения требует израсходовать пункт крови и потратить одно стандартное действие для активации. В этом случае вокруг вампира создается зона непроницаемой тишины. На открытом пространстве радиус круга равен 20 футам (примерно 6 м), в остальных случаях тишина просто заполняет комнату, проход или любое другое замкнутое пространство, в котором находится персонаж (площадь не должна быть больше, чем 40 на 40 футов, т. е. 12 на 12 м). В этой зоне не может раздаться ни один звук, хотя звуки, изданные за ее пределами, могут достичь ушей тех, кто находится в пределах действия Дисциплины. Эффект сохраняется на протяжении часа (или до тех пор, пока вампир сам не развеет его), зона молчания перемещается вместе с персонажем.

Каста визирей особенно искусна в другой разновидности этого умения, иногда называемой Проклятием тишины. Игрок тратит два пункта крови, персонаж проводит пять ходов в концентрации (он должен находиться в комнате или ином замкнутом пространстве). После этого пространство заполняется тишиной, как указано выше. Эффект действует до тех пор, пока вампир не пожелает развеять его. Персонаж может покинуть комнату, но вызванная дисциплиной тишина все равно останется на месте, не исчезая ни днем, ни ночью. Один вампир может создать только одну такую зону, поэтому в том случае, если персонаж пожелает воспользоваться первой разновидностью умения (или зачаровать другую комнату), первая созданная им "немая зона" автоматически рассеется.

** Касание скорпиона (Scorpion's Touch)

Изменяя свойства собственной крови, вампир может создать сильнейший яд, который лишает жертву всякой устойчивости. Это умение пользуется дурной славой среди вампиров-христиан, столкнувшихся с воинами Ассамитов (и их покрытыми кровью клинками) в Иберии и Леванте. Также можно отравить жертву, плюнув на нее ядом или подсунув ей внешне безобидный предмет (излюбленная тактика ассасинов из числа визирей).

Система: чтобы превратить часть крови персонажа в яд, игрок тратить столько пунктов крови, сколько он хочет преобразовать (максимальное их число ограничивается значением Выносливости персонажа) и выполняет бросок на Силу воли (сложность 6). Если бросок оказался удачным, кровь превращается в яд. Отрава сохраняет свои свойства до следующего рассвета или до тех пор, пока ее не используют (в зависимости от того, что произойдет раньше). Когда яд попадает на кожу жертвы, отыгрывающий жертву участник выполняет бросок на Выносливость (+ Стойкость, если есть), после чего его персонаж немедленно теряет несколько точек Выносливости (количество пунктов крови, обращенной в яд, минус количество успешных баллов, полученных при броске на Выносливость). Длительность этого эффекта зависит от числа успешных баллов, полученных при первоначальном броске на Силу воли.

Успешные баллы	Длительность
1	Один ход
2	Один час
3	Один день
4	Один месяц
5 (и более)	Постоянно (но жертва может восстановить Выносливость за счет баллов опыта)

Если из-за Касания скорпиона Выносливость смертной жертвы падает до нуля, человек оказывается на грани болезни, теряет весь иммунитет к заражению и в течение года заболевает,

если только ему каким-либо образом не удалось повысить Выносливость. Если Выносливость Каинита падает до нуля, вампир впадает в торпор и остается в этом состоянии до тех пор, пока не восстанови хотя бы одну точку Выносливости. В тех случаях, когда потеря Выносливости до нуля была постоянной, выйти из торпора вампир может только при помощи чуда. Ассамиты невосприимчивы к собственному яду, но не к отравленной крови других членов своего клана.

Чтобы отравить жертву, нужно нанести ей яд на кожу. Сделать это можно как тайным образом (например, вымазав кровью какой-нибудь предмет или набрав отравленную кровь в рот для "поцелуя смерти"), так и в бою. Кровью можно намазать руки или оружие, также можно плюнуть ею прямо на жертву. Нанесение отравы на руки или оружие требует отдельного действия, после чего нужно выполнить успешный бросок на Рукопашный бой или Фехтование (яд нельзя наносить на метальное оружие или разного рода снаряды, так как в полете он сотрется). Чтобы плюнуть на жертву, нужно выполнить бросок на Выносливость + Атлетизм (сложность 6). Плевок содержит не более двух пунктов отравленной крови, дальность плевка не превышает 10 футов (примерно 3 м) за каждую имеющуюся у персонажа точку Силы или Могущества.

*** Призыв Дагона (Dagon's Call)

Одним лишь прикосновением знаток Смертоносности может обратить кровь жертвы против нее самой. Сконцентрировавшись, вампир буквально взрывает кровеносные сосуды жертвы и наполняет ее легкие витэ, из-за чего жертва начинает задыхаться. Кровь буквально распирает тело изнутри, заполняя все органы, поэтому это умение действует даже на недышащих Каинитов. До тех пор, пока жертва не начинает биться в предсмертной агонии, Призыв внешне никак не проявляется, и многие визири ценят эту способность из-за того, что она не оставляет следов их присутствия.

Система: прежде чем воспользоваться Призывом Дагона, вампир должен прикоснуться к своей жертве. В течение часа после этого он может издать Призыв, для чего ему вовсе не обязательно находиться рядом с жертвой или даже видеть ее.

Для активации умения тратится единица Силы воли. После этого игрок выполняет бросок на Выносливость (результаты сравниваются с результатами броска на Выносливость у жертвы), сложность обоих бросков равна значению Силы воли у оппонента. Количество успешных баллов, полученных нападающим, определяет количество уровней летальных повреждений, нанесенных жертве. Эти повреждения не поглощаются. За дополнительную единицу Силы воли, потраченную на следующий ход, игрок может продолжить Призыв, выполнив еще один состязательный (resisted) бросок на Выносливость. До тех пор, пока игрок не прекратит тратить Силу воли, его персонаж будет буквально разрывать своего противника изнутри.

**** Ласка Ваала (Baal's Caress)

Ласка Ваала по сути представляет собой развитие Касания скорпиона и позволяет вампиру превращать свою кровь в смертоносный гной, который разлагает любую живую и неживую плоть, на которую попадает, а не просто ослабляет жертву. Обычно Ассамиты покрывают этой отравой свое оружие, а ветераны Реконкисты и крестовых походов рассказывают о воинах-Сарацинах, которые перед битвой облизывали клинки, нанося на них гнилостный яд.

Лаской Ваала можно усилить любое клинковое оружие. Среди вампиров ходят слухи о самых разнообразных приспособлениях, от отравленных ножей и мечей и до покрытых ядом ногтей и когтей.

Система: для превращения крови в яд не требуется никаких бросков. Игрок решает, сколько пунктов крови он хочет преобразовать, и наносит получившуюся отраву на клинок. Густой яд прочно держится на поверхности (он поход на тягучий черный древесный сок), поэтому его можно наносить даже на наконечники стрел. При желании ядом можно покрыть кончики ногтей или когти.

Пока на клинке остается яд, оружие наносит усиливающиеся повреждения. Каждое попадание (даже если оно не причинило повреждений из-за Стойкости) сжигает один пункт крови из общего объема, нанесенного на клинок. Поэтому воину лучше покрыть меч или кинжал как можно большим количеством крови, но тратить больше одного пункта на наконечник стрелы будет неразумно. Если нападающий промахивается, отравленная кровь не тратится.

***** Хранилище крови (Blood Essence)

Власть над сверхъестественными свойствами вампирского витэ, которой обладают мастера Смертоносности, внушает ужас. Хранилище крови демонстрирует самые пугающие стороны этой власти, так как четко показывает: у кого есть кровь, у того есть и власть над нежизнью вампира. Это умение позволяет Ассамиту извлечь из нечестивой жизненной силы вампира саму ее сущность и придать ей вид густой черной крови. Этот процесс весьма близок к дьяблери и вызывает гибель жертвы. Сами Каиниты называют получившуюся эссенцию "живительной кровью" и считают могущественным зельем, содержащим всю силу и личность вампира. Чашка черной очищенной жидкости хранит в себе саму суть уничтоженного вампира, и выпить ее – все равно, что совершить дьяблери над жертвой.

Хранилище крови играет важную роль в ритуалах Детей Хакима. Воины собирают "живительную кровь" павших в битве врагов и приносят ее старейшинам или даже в сокрытый Аламут. Они могут или сами выпить эту эссенцию, или подарить ее уважаемому наставнику. Растущая зависимость от крови (см. далее по тексту), к сожалению, подрывает эту традицию. Волшебники и визири Ассамитов, как говорят, используют "живительную кровь" множеством разных способов, снимая слой за слоем с долгого существования жертвы. Эссенция также является основным компонентом религиозных церемоний, проводимых последователями Дороги Крови.

Система: сам процесс "возгонки" эссенции крови сильно напоминает дьяблери. Вампир вытягивает из жертвы всю кровь (любыми доступными средствами), после чего приступает к извлечению "живительной крови". Но вместо того, чтобы просто поглотить ее, применив грубую силу, вампир использует Смертоносность, создавая наполненное силой витэ. Игрок при этом не выполняет бросков на Силу, как положено при дьяблери. Вместо этого он выполняет ряд бросков на Силу воли (сложность 9), результаты которых суммируются. Эти броски оказывают такой же эффект, как броски на Силу, нанося один уровень непоглощаемых усиливающихся повреждений за каждый успешный балл. В случае неудачи вампиру придется сделать перерыв в "возгонке" витэ, но он вполне может продолжить процесс на следующий холл. При провале попытка считается полностью неудавшейся (хотя вампир и может закончить дело, совершив обычное дьяблери). Как и в случае с дьяблери, жертва на протяжении всего процесса остается в сознании и может сопротивляться. После того, как будут сняты все уровни здоровья, жертва гибнет, а ее живительная эссенция полностью покидает тело (как правило, Ассамит собирает жидкость в некую разновидность потира).

Количество ночей, на протяжении которых собранная "живительная кровь" сохраняет свежесть, равно Силе воли применившего Смертоносность вампира. По истечении этого времени она густеет и высыхает, теряя все свои полезные свойства. Выпив свежут "живительную кровь", вампир словно высушивает жертву (и получает при этом все преимущества и изъяны, которые получил бы при обычном дьяблери, например, понижение поколения).

Полное описание дьяблери см. далее по тексту.

****** Отзвуки сердца (Ripples of the Heart)

Мастера Смертоносности умеют не только изменять физические свойства собственной крови, но и вливать эмоции и иные переживания в витэ других существ. Отзвуки сердца позволяют вампиру оставить на выбранной им для питания жертве эмоциональный отпечаток, который затем будет вызывать отклик в любом Каините, выпившем крови этой жертвы. Говорят, что старейшины Ассамитов используют это умение для того, чтобы отметить свои стада и защитить их от соперников, но при желании с его помощью можно наложить своеобразную порчу на смертных, которые затем отправятся во вражеские владения и станут там пищей для местных Каинитов, тем самым ослабив защиту противника. Иберийские старейшины до сих пор рассказывают об отважных вои-

нах, которые сошли с ума незадолго до того, как их города пали под натиском Альмохадов, в войске которых шли Ассамиты.

Система: персонаж выпивает хотя бы один пункт крови из смертного, затем целую минуту поддерживает физический контакт с этим человеком, концентрируя свой разум на эмоции, которую он хочет оставить в крови жертвы. Игрок тратит единицу Силы воли и выполняет бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность 7 в обычных обстоятельствах, 5, если жертва уже испытывает желаемую эмоцию, и 9, если в данный момент жертва испытывает сильнейшую противоположную эмоцию). Вызванная эмоция сохраняется в крови сосуда на протяжении одного лунного месяца за каждый полученный успешный балл. До тех пор, пока не развеется эффект от первого использования этого умения, все попытки еще раз воздействовать Отзвуками крови на одну и ту же жертву заканчиваются ничем.

Любой вампир, который отопьет из зачарованного "сосуда", должен выполнить бросок на Самоконтроль или Инстинкт (сложность равна Силе воли смертного) сразу же после того, как проглотит первый пункт крови. Если бросок оказывается неудачным, затаившаяся в витэ эмоция немедленно охватывает незадачливого Каинита. Сила эмоции зависит от того, сколько пунктов крови было выпито. Один пункт крови приносит кратковременную смену настроения, два вызывают заметный сдвиг в поведении, три и более – полностью меняют эмоциональное состояние. С зависимости от обстоятельств и наведенной эмоции, результаты могут быть как потрясающими, так и ужасными. Охваченный романтической страстью вампир может на некоторое время счесть себя влюбленным в смертного (или того, кто оказался поблизости). Отпивший из зараженного ненавистью "сосуда" Каинит может разорвать свою жертву на кусочки, а тот, кому досталась кровь с примесью страха, убежит прочь с громкими криками. Вампир остается под действием эмоции на протяжении нескольких часов (время определяется по значению Силы воли смертного "сосуда"), хотя после начального эмоционального всплеска он может испытывать и другие чувства.

Смертный, находящийся под действием Отзвуков сердца, не подозревает о наложенных на него чарах, хотя и испытывает чуть большую предрасположенность к указанной эмоции. Вампир, наложивший Отзвуки сердца на человека, не подвержен тем эффектам, которые он хочет вызвать в своих жертвах.

Серпентис

Последователи Сета не считают себя проклятыми Богом, как не считают и вампирами в том смысле, который вкладывают в это слово остальные Дети Каина. Дисциплине Серпентиса их обучил сам бог Сет. Отношения, связывающие клан с Сетом, не позволяют делиться секретами с прочими вампирами. Только в очень редких случаях Сетиты снисходят до того, чтобы обучить так называемых Каинитов тонкостям своего искусства, и все такие ученики обязательно должны быть участниками сетитского культа.

Последователи Сета со смехом отвергают саму мысль о том, что Серпентис может быть воплощением Божьего проклятия. В лучшем случае они готовы признать, что их клан - воплощение змея из Эдемского сада, а сами они – проклятие рода человеческого, но уж никак не проклятые твари. Но чаще Последователи Сета утверждают, что Серпентис позволяет обрести некое подобие божественности. Мастерское владение Серпентисом приближает Сетитов к метафорическому образу змея, с которым они связывают своего божественного прародителя. Проницательные ученые отмечают сильное сходство между этим умением и силой Превращения, которой владеют Гангрелы, и размышляют над тем, какие отношения могли связывать основателей двух кланов.

* Глаза змеи (The Eyes of the Serpent)

Легенды о кобрах и гадюках – как и греческие мифы о Медузе – приписывают змеям гипнотические способности, и первым даром Сета своим детям было подобие этой силы. Заглянув в глаза человеку или Каиниту, персонаж может обворожить его своим взглядом и лишить способности двигаться. Это умение не позволяет отдавать жертве приказы или распоряжения – не стоит путать Серпентис с Доминированием, - но зачарованное существо не может ни шевелиться, ни говорить в полный голос (остается возможность шептать). Жертва остается неподвижной до тех пор,

пока персонаж смотрит ей в глаза. Стоит только Сетиту отвести взгляд, даже на краткий миг, как транс спадет.

Система: чтобы привлечь внимание жертвы, нужно выполнить бросок на Манипулирование + Этикет (сложность 4). Если жертва и без того смотрит на вампира (например, во время разговора), броска не требуется. На смертных эта способности действует автоматически. Чтобы применить ее на вампире любого поколения, игроку нужно выполнить бросок на Силу воли (состязательный бросок, сложность 7). Обе стороны бросают кубики, если Сетит набирает больше успешных баллов, жертва теряет способности двигаться. Если потенциальная жертва не желает смотреть на Змея, никакая сила в мире не вынудит ее сделать это, кроме внезапного отвлекающего маневра. Успешный бросок на Манипулирование + Этикет (сложность 10) позволяет вампиру завладеть вниманием жертвы на достаточно долгое время для того, чтобы погрузить ее в транс, но в случае провала и неудачи броска жертва будет избегать его взгляда до конца сцены.

** Жало гадюки (Tongue of the Asp)

Следующий дар Сета позволяет его потомкам превращать свои языки в оружие, напоминающее раздвоенное жало гадюки. Язык вытягивается больше чем на фут (примерно 30,5 см) и становится весьма удобным оружием ближнего боя – заостренным, с острыми краями, покрытым проклятой вампирской кровью. Нанесенные Жалом гадюки раны не поддаются обычному лечению.

Система: не требуется ни бросков, ни расхода крови. Активация умения занимает целый ход, но одновременно с этим персонаж может выполнять и другие действия. В ближнем бою Жало наносит усиливающиеся повреждения (уровень определяется по Силе). Игрок выполняет бросок на Ловкость + Рукопашный бой, чтобы нанести удар Жалом. Если вампир сумеет нанести жертве одно или несколько повреждений, на протяжении следующего хода он может пить ее кровь, как если бы он укусил ее клыками. Удар Жалом гадюки не обязательно обездвиживает врага, но как только вампир начинает пить кровь, на жертву накатывают удовольствие и боль от Поцелуя.

*** Кожа гадюки (Skin of the Adder)

Каждая новая сила Серпентиса приближает вампира к божественному облику самого Сета. Кожа гадюки наделяет этим благословенным сходством немертвую кожу вампира, укрепляя и утолщая ее с помощью витэ. Сама тело Сетита становится змееподобным, хотя и сохраняет человеческие очертания.

Система: не требуется никакого броска, трансформация занимает три хода и стоит один пункт крови. Если игрок сразу тратит три пункта крови, он может сократить это время до одного хода. Облаченный в Кожу гадюки персонаж покрыт чешуйками и пятнами и выглядит поистине чудовищно. Эта способность снижает до 5 сложность бросков на поглощение любых повреждений. К тому же игрок может использовать Выносливость для поглощения усиливающихся повреждений от клыков и когтей (но не от огня и солнца), даже если его персонаж не обладает Стойкостью. Вампир становится более гибким и может вынимать суставы из суставной сумки, не причиняя себе никакого вреда. Он может протиснуться сквозь любое отверстие, в которое проходит его голова, а также умеет смещать кости челюсти, растягивая рот и поглощая за ход питания на один пункт крови больше, чем обычно.

**** Облик кобры (Form of the Cobra)

В некоторых мифах Каинитов упоминается истинный облик Сета – гигантская кобра длиной в несколько сот футов и толщиной с крупного кита. Это умение позволяет одному из потомков Сета хотя в слабой мере уподобиться своему прародителю, превратившись в огромную кобру длиной в 8 футов (примерно 2,4 м) и толщиной примерно в фут (30,5 см). Вес сохраняется такой же, какой был у персонажа до трансформации. Кобра очень быстра и подвижна, по остроте нюха с ней не может сравниться ни одно смертное существо. Кусая, она впрыскивает яд, смертельный для людей и животных (но безвредный для Каинитов). Находясь в облике змеи, персонаж не может говорить, но может общаться с другими персонажами, принявшими такую же форму.

Последователи Сета считают Облик кобры священным состоянием, сходным с состоянием божественности. Многие из самых верных членов клана – те, кто в полной мере познал тайны Дороги Змея, - принимают это обличие в темных ритуалах Сета. Прародитель учит, что закон есть ложь, обман бога-тирана Осириса, но Облик кобры дает свободу, без которой нельзя познать беспощадную правду.

При взаимодействии с чужаками Последователи Сета принимают Облик кобры только в том случае, если бой будет смертельным. Не так-то просто смириться с тем, что невежи увидят священный образ бога. Члены клана, которых меньше беспокоит соблюдение традиций, порою не так строго блюдут тайну, но все же не злоупотребляют этим умением.

Система: игрок тратит пункт крови, трансформация занимает три хода. Как и в случае с Кожей гадюки, это время можно сократить до одного хода, потратив три пункта крови. Атрибуты вампира не изменяются, но запасы бросков на все действия, связанные с вынюхиванием, увеличиваются на два кубика, а запасы бросков на действия, связанные со слухом, уменьшаются на два кубика. Персонаж также получает два дополнительных кубика к запасам бросков на Уклонение и карабканье по вертикальным поверхностям. Так как толщина твари составляет примерно один фут, вампир без особого труда перемещается по узким пространствам и может сбежать практически из любой тюрьмы, предназначенной для людей или Каинитов. Трансформация, выполненная за один ход, дает персонажу дополнительную возможность вырваться из захвата, так как его тело неожиданно начинает утончаться и вытягиваться. Укус вампира причиняет такие же повреждения, как и обычно, но ему не надо хватать и удерживать жертву, прежде чем укусить ее. Смертным яд наносит семь уровней усиливающихся повреждений, но практически не действует на вампиров.

Облик кобры сохраняется до рассвета, если только вампир раньше не сбросит его. Обратная трансформация не требует трат крови, но занимает три хода.

***** Обман весов Анубиса (Cheat the Scale of Anubis)

В египетских легендах говорится, что бог Анубис взвешивает сердца мертвых на огромных весах. Если сердце тяжелее перышка на второй чашке весов, считается, что грехи тянут его вниз; душу такого человека поедает Пожиратель, навеки уничтожая ее. Сетиты считают это предание искажением темной истины: Анубис служит привратником у деспотичного Осириса, который правит загробным миром. Те, кто доказал свою духовную силу и намеренно отверг законы, которые обращают людей в рабов (т. е. так называемых "грешников"), уничтожаются еще до того, как смогут войти в царство мертвых и свергнуть богатирана. Если Сет и его потомки хотят изменить положение дел, им нужно как-то обмануть весы Анубиса. Это умение позволяет мастерам Серпентиса добиться желаемого путем извлечения сердца (и других жизненно важных органов) из тела и помещения их в защитный кокон.

Использовать это умение, больше похожее на ритуал, можно только в самые темные ночные часы – или в новолуние, или между заходом и восходом луны, - и только на себе самом. Выполнение всей процедуры занимает несколько часов. После того, как Сетит извлек сердце и прочие органы, он должен поместить их в специальные глиняные кувшины (называемые канопами). Затем сосуды передаются слугам, которые уносят или закапывают их. После того, как вампир удалил сердце и другие органы, силы витэ и немертвой плоти сливаются, чтобы создать сухой чешуйчатый покров, обволакивающий практически все тело Сетита. В покрове имеется только одно небольшое отверстие на месте рта. После этого персонаж впадает в состояние, схожее с торпором. Чтобы пробудить его, нужно скормить ему удаленные органы. Как только вампир проглотит последний орган, покров рассыпается в пыль.

Завернутому в покров вампиру практически невозможно причинить вред: ни одна известная сила, начиная от адского огня и заканчивая полуденным солнцем, не может поранить его тело. Но извлеченные из тела органы по-прежнему уязвимы, в особенности сердце. Если его бросить в огонь или выставить на солнце, вампир немедленно гибнет. Какой бы ужасной ни казалась такая смерть, на самом деле она является завершающей частью ритуала, когда последователи вампира сжигают его органы перед статуей Сета. Приняв таким образом Окончательную Смерть, Сетит приходит к Анубису без сердца, а значит, может избежать проверки на весах и войти в загробный мир, неся в себе силу своего бога.

Ритуал можно провести лишь частично. Это происходит по одной из двух причин. Во-первых, покров обеспечивает отличную защиту, чем некоторые Сетиты пользуются в путешествиях. Гули

сопровождают "груз", перемещающийся вместе с караваном или кораблем, а затем, прибыв в нужное место, скармливают хозяину его органы. Во втором случае ритуал прерывается сразу после извлечения сердца. Вампир вполне способен существовать без сердца, при этом ему не страшен кол и над ним нельзя совершить дьяблери. Но если каноп с извлеченным органом попадет в руки врагов, Сетит оказывается в очень сложной ситуации. Сердце не просто обеспечивает ритуальную связь со своим владельцем, но и может стать орудием его убийства. Бросив сердце в огонь или выставив на солнце, можно уничтожить вампира. Если вогнать в сердце кол, Сетит впадет в торпор.

Система: чтобы провести этот ритуал, вампиру нужно время (возможно, также помощь учеников) и безлунная ночь. При других условиях это умение просто не подействует. Игрок выполняет ряд бросков на Ловкость + Медицину (длительное действие, сложность 7) для проводящего ритуал персонажа. Каждый бросок означает час церемонии, и в том случае, если солнце взойдет до того, как вампир наберет нужное число успешных баллов (5 для извлечения сердца, 12 для перехода в мумифицированную форму), ритуал завершится неудачей. Неудачный бросок всего лишь продлевает ритуал еще на час. Провал влечет за собой катастрофические последствия: ритуал прерывается, вампир получает два уровня усиливающихся повреждений. Любой вампир, который наблюдал за процессом, испытывает Ротшрёк (сложность 6).

Обернутое покровом тело Сетита полностью неуязвимо. Никакая сила – за исключением разве что мощи Старцев или Патриархов – не может причинить ему прямой физический вред. Но извлеченные органы очень уязвимы, их может уничтожить даже слабейший солнечный луч или огонь. Кувшины обычно запечатывают, но их очень легко разбить. Уничтожение любого органа (кроме сердца) вызывает у вампира один уровень непоглощаемых усиливающихся повреждений. Уничтожение сердца означает уничтожение вампира.

Извлеченные органы наполнены витэ. По большей части в них содержится по одному пункту крови (что соответствующим образом сокращает общий запас крови вампира), и эта кровь всегда остается свежей, питая усохшую ткань органа. Гуль или вампир, проглотивший один из органов Сетита, получает первый уровень уз крови. В сердце содержится два пункта крови, и проглотивший его вампир делает попытку совершить дьяблери над Сетитом. Как только вампир поглотит два пункта крови, содержащиеся в сердце, он немедленно начинает вытягивать живительную эссенцию, а игрок выполняет бросок на Силу, как и при обычном дьяблери (но его сложность равна 7). Полные правила по дьяблери см. ниже по тексту. Кол в сердце оказывает на Сетита такое же действие, как и в том случае, если бы сердце не было извлечено из тела (если, конечно, Сетит сохранял активность).

****** Дыхание песчаной бури (Breathe the Sandstorm)

Классические египетские мифы изображают Сета богом-обманщиком из песков пустыни, повелителем неба и бури. Старый Сетит с помощью Дыхания Песчаной Бури может призвать обжигающий вихрь из источника силы своего покровителя и извергунть его из собственного рта. Завывающий вихрь раскаленного песка калечит и уродует всё на своем пути. Диаметр облака всего несколько футов, но этого более чем достаточно, чтобы застать Raинита врасплох и наградить его глубокими ранами.

Система: игрок тратит один пункт крови, чтобы вампир выдохнул облако песка. Диаметр облака — три фута (0,9 м), и оно может воздействовать на жертву на расстоянии до шести футов (1,8 м). Чтобы попасть по цели, игрок делает бросок Ловкость + Рукопашный бой (сложность 6). Противник не может парировать или блокировать атаку, он должен уклоняться, стараясь выйти за пределы облака. Успехи, остающиеся после броска Уклонения противника, наносят уровни усиливающегося урона, которые жертва может поглотить лишь с помощью Стойкости (а значит, большинство смертных никогда не оправятся от ран). Это облако рассеивается к концу хода. Песчаную бурю можно использовать и против неодушевленных объектов, уничтожая примерно один дюйм вещества за каждое применение.

Тауматургия

Тремеры, некогда бывшие смертными волшебниками и отдавшими свои буши в обмен на вечную жизнь, после превращения в вампиров вдруг обнаружили, что человеческая магия им теперь недоступна. Магия смертных во многом зависит от жизненной силы человека, которой лишены Каиниты. Тауматургия появилась в результате отчаянных попыток и экспериментов вскоре после того, как Внутренний Круг сам себя обратил в вампиров. Новоявленные Сородичи выяснили, что хотя большая часть их магии исчезла, кое-какие элементы, основанные на определенных языческих ритуалах – как правило, с кровавыми жертвоприношениями, - все же сохранились. Прошло по меньшей мере сто лет, прежде чем Тремеры смогли занять надежное положение в сообществе Каинитов, и за это время они разработали несколько путей Тауматургии и дюжины работающих ритуалов.

Тауматургия – обширная Дисциплина, хотя и появилась сравнительно недавно. Тремеры усиленно выискивают новые формы магии крови и вводят элементы деревенской магии смертных в собственные разработки. Клану удалось создать секретные пути невероятной мощи, в том числе и *Rego Magica* – загадочный путь, который, как поговаривают, дает власть над самой магией. В основе Тауматургии лежит строгая система заклинаний, позволяющая совершать самые разнообразные чудеса как с помощью коротких магических формул одного из разработанных путей, так и с помощью долгих ритуалов. Описанные здесь возможности Тауматургии - величайший секрет клана. Того, кто возьмется обучать ей посторонних, неминуемо ждет вызов в Цеорис – для перевоспитания или чего похуже.

Система: от Мортиса со всем его многообразием Тауматургия отличается строгой систематичностью и точностью. Когда Тремер использует одно из умений любого тауматургического пути, игрок тратит пункт крови и выполняет бросок на Силу воли со сложностью, равной уровню этого умения +3. Некоторые умения выходят за рамки этой системы, как указано в их описании.

Rego Vitae (Путь Крови)

Этот путь был первым из изобретенных Тремерами, и для многих Узурпаторов он остается основным. Он позволяет управлять витэ вампира и определять его свойства, а потому стал ключом к открытию многих других умений Тауматургии. Убежища, лаборатории и мастерские Узурпаторов, изучающих этот путь, часто уставлены рядами флаконов с кровью – вампирской и человеческой, а также взятой из более экзотичных источников. Загадочные алхимические сосуды, заостренные крюки и иглы и коллекция восхитительных пиявок – вот обычный антураж, используемый таким магом.

* Вкус крови (A taste for Blood)

Обладающий этим умением Каинит может определить силу крови по вкусу одной ее капли. Кровь выдает секреты своего хозяина: поколение, свежесть (сколько времени прошло после последнего питания вампира), а также объем содержащейся в нем крови. По крови смертных можно определить, содержит она примесь вампирского витэ или нет (т. е. является ли этот человек гулем), а также выявить любую болезнь, возникающую из-за дисбаланса между кровью и прочими жидкостями организма.

Система: вампир проглатывает каплю крови жертвы (этого объема достаточно для образования первого уровня уз крови, если жертва - Каинит). Игрок тратит пункт крови и выполняет стандартный бросок. Количество успешных баллов определяет объем полученной информации и ее точность. Один успешный балл позволит определить, что поколение жертвы выше или ниже, чем у мага, или что смертный здоров или болен. Пять баллов раскроют все перечисленные выше секреты, а по решению Рассказчика – и ряд других.

** Неистовство крови (Blood Rage)

Эта способность позволяет магу контролировать расход витэ у другого Каинита, пробуждая при этом Зверя своей жертвы. При активации умения Тремер должен прикоснуться к жертве. До тех пор, пока сохраняется контакт между ним и жертвой, та будет тратить кровь по желанию Тремера. Узурпатор может заставить жертву потратить кровь на исцеление ран или повышение физических способностей, но не на Дисциплины, требующие расхода крови.

Система: игрок выполняет бросок и тратит пункт крови, персонаж прикасается к жертве. Каждый успешный балл вынуждает жертву потратить один пункт крови или на повышение Физического Атрибута, или на исцеление ранений (кроме усиливающихся). Тремер сам решает, на что именно будет потрачена кровь. Каждый успешный балл также повышает сложность сопротивления безумию у жертвы. Если до контакта с Тремером жертва не была близка к безумию, она вполне может оказаться на грани из-за использования этой силы.

*** Кровь силы (Blood of Potency)

Тремеры, пользующиеся этим чрезвычайно полезным умением, могут "сгущать" свою кровь, делая ее более сильной и приближая по свойствам к витэ Каинитов с низким поколением. Иными словами, они на короткое время понижают собственное поколение. Молодые Узурпаторы, обращенные в последние десятилетия, предполагают, что ранняя, секретная версия этого умения, разработанная в прежние ночи, позволяла сравниться в поколении чуть ли не с самим Каином, но Тремер и его ближайшие сподвижники отказываются делиться подробностями.

Система: за каждый успешный балл при стандартном броске игрок может на единицу понизить текущее поколение персонажа или же добавить час к времени действия Дисциплины. Если на продление эффекта не будет потрачено ни одного балла, Крови силы действует только на протяжении одного хода. Потомок, обращенный во время действия Крови силы, получает поколение на единицу выше, чем у его сира в обычном состоянии. Это умение не позволяет Тремеру создать суперпотомка. Аналогичным образом, находящийся под влиянием Крови силы вампир не может изучать Дисциплины высоких уровней. Тот, кто в этот отрезок времени совершит над магом дьяблери, не извлечет из своего отвратительного поступка никакой дополнительной выгоды. Кровь силы влияет только на применение Доминирования, расход крови и максимальный запас крови.

**** Кража витэ (Theft of Vitae)

Кража витэ позволяет волшебнику похитить живительную жидкость у жертвы, находящейся от него на расстоянии до 50 футов (примерно 15,2 м). Кровь по воздуху переносится от жертвы к вампиру. Это поистине пугающее зрелище может вогнать в безумие годных Каинитов и внушить ужас неподготовленным смертным. Кровь можно похитить как у Каинита, так и у человека. Магу без разницы.

Система: игрок выполняет стандартный бросок и тратит пункт крови. За каждый успешный балл вампир может похитить у жертвы один пункт крови, при этом его собственный запас крови будет увеличиваться, как при обычном питании. Ставший жертвой мага Каинит не теряет уровней здоровья, смертный в этом случае получает один уровень летальных повреждений за каждый похищенный пункт крови. Во время кражи ни смертные, ни Каиниты не испытывают приятных ощущений, сопровождающих Поцелуй. Процесс сопровождается весьма болезненными ощущениями. Похитивший кровь вампир получает первые узы крови по отношению к своей жертве.

***** Котел крови (Cauldron of Blood)

Некогда умение обращать кровь жертвы против собственного хозяина было тайным оружием Ассамитов. Теперь же мастера Rego Vitae могут вскипятить кровь в венах жертвы. Обычного человека Котел крови убивает, а вампирам и гулям причиняет серьезнейшие повреждения. Чтобы нагреть кровь, магу нужно прикоснуться к своей жертве, хотя его рука, конечно же, остается холодной на ощупь.

Система: вампир прикасается к жертве (возможно, игроку придется выполнить бросок на Ловкость + Рукопашный бой), затем игрок выполняет бросок на Силу воли и тратит пункт крови. Каждый успешный балл уничтожает пункт крови жертвы и наносит ей один уровень усиливающихся повреждений. Если жертва – обычный человек, одного балла достаточно, чтобы убить его.

Creo Ignem (Путь Огня)

Это умение позволяет Каиниту призвать небольшие недолговечные огоньки нечистого пламени, которые он может держать в ладонях. На ощупь порожденный кровь огонь кажется холодным и не вгоняет мага в Ротшрёк. Эта его особенность пропадает сразу же после того, как Тремер отпустить огонь в свободный полет. Маг может задать начальное направление движения огня. Но после того, как огонек покинет его руку, вампир уже не может управлять им.

Отпущенный огонек быстро увеличивается в размерах и разрастается до огненного шара. Он становится горячим и может поджечь воспламеняемые вещества (и вампиров). Как только отпущенный огонь столкнется с каким-нибудь объектом, даже его создателю грозит впадение в Ротшрёк. Волна жара и треск пламени вселяет страх в сердце любого Каинита. За каждый полученный успешный балл вампир может удерживать пламя в течение одной минуты, прежде чем швырнуть его. Чтобы во время сражения нацелить пламя на выбранную жертву, нужно выполнить бросок на Восприятие + Бдительность. Как правило, вне боя выбор начального направления не требует никаких бросков, если только вампир не пытается попасть по очень неудобной мишени.

В таблице указана сила вызываемого пламени, определяемая уровнем владения Путем Огня. Значения сложности и повреждений используются применительно к жертве вампира. Если вампир при помощи огонька поджигает какой-нибудь предмет, эти значения могут измениться (см. правила по Ротшрёку и огню). Тауматургический огонь причиняет усиливающиеся повреждения.

Уровень пути	Размер пламени	Сложность поглощения	Повреждений за ход
*	Свеча	3	1
**	Пригоршня огня	4	1
***	Костер	5	2
****	Большой костер	7	2
*****	Пожар	9	3

Rego Tempestas (Путь Стихий)

Мастера этого пути могут управлять погодой. Они могут вызвать бурю с громами и молниями посреди безоблачной ночи или разогнать тучи, чтобы солнце беспрепятственно заливало светом земную поверхность – и всех, кто не успел скрыться от него. Это умение весьма полезно для Каинитов, которым приходится перемещаться среди бела дня. Но не стоит забывать, что даже затянутое тучами солнце может сжечь вампира.

Система: игрок выполняет стандартный бросок и тратит пункт крови. Количество успешных баллов определяет скорость, с которой будет меняться погода.

Успешные баллы	Скорость изменений
1	12 часов и более
2	1 час
3	15 минут
4	3 хода
5+	1 ход

Рассказчик может менять сложность броска с учетом текущих погодных условий и местного климата. Вызвать пасмурную погоду на побережье Британии намного проще, чем в африканской пустыне. В таблице указывается, сколько точек в данном пути должно быть у персонажа, чтобы он смог произвести те или иные изменения. Можно как вызвать конкретное природное явление из перечисленных в таблице, так и вернуть обычную ясную погоду. И, конечно же, всегда можно уменьшить силу воздействия, тем самым облегчив себе задачу. Можно не разгонять грозу полностью, а усмирить ее, оставив от буйства стихии пасмурное небо. При желании Рассказчик может увеличить запас бросков на выполнение заданий, которые кажутся простыми по сравнению с мастерством персонажа. Изменения в погоде сохраняются до тех пор, пока над ними не возобладают силы природы (обычно – в течение одной сцены после начала изменений).

* Туман

** Дождь

*** Ветер

**** Буря

***** Гроза (Восприятие + Оккультизм для поражения выбранной цели, 10 кубиков летальных повреждений)

Rego Motus (Путь Вещей)

Этот путь позволяет Тремерам управлять перемещением предметов и людей. Вампир может призвать меч, лежащий в другом конце комнаты, или вечерком полетать над землями графства. Конечно же, скорость передвижения будет не очень высокой – не сравнить со скоростью снаряда, выпущенного из катапульты или лука. Предметы не могут двигаться быстрее управляющего ими персонажа. Отсюда следует, что Путем Вещей можно воздействовать на оружие и щиты, при условии, что маг в достаточной мере овладел Тауматургией и может управлять такими предметами.

Система: игрок тратит пункт крови и выполняет стандартный бросок, после чего Тремер получает власть над предметом (или несколькими предметами) на столько ходов, сколько у него выпало успешных баллов. В том случае, если игрок получил пять успешных баллов, вампир может управлять предметом до конца сцены. Обладающие сознанием существа могут противостоять этой власти силой воли. Оба игрока выполняют броски на Силу воли, сложность равна значению Силы воли у оппонента. Выигрывает тот, кто набирает больше успешных баллов.

Степень мастерства определяет, какой вес может нести маг. Если игрок хочет, чтобы его персонаж взлетел, ему нужно повысить значение пути до трех точек (даже если персонаж весит больше 91 кг). Чтобы нанести удар оружием в тот же ход, когда оно было взято под контроль, игроку достаточно воспользоваться результатами ранее выполненного броска на Силу воли (учитываются как результаты броска на Фехтование). Повреждения зависят от оружия, вместо Силы ис-

пользуется значение Пути Вещей у мага. Для нанесения ударов в последующие ходы игрок выполняет бросок на Путь Вещей + Фехтование.

* 1 фунт (примерно 0,45 кг) – перевернуть страницу в книге, отодвинуть легкую занавесь.

** 20 фунтов (9 кг) – поднять кинжал или нетяжелую дубинку, передвинуть книгу, открыть дверь.

*** 200 фунтов (91 кг) – взлететь, открыть запертую дверь.

**** 500 фунтов (227 кг) – поднять нагруженную телегу, свалить дерево.

***** 1000 фунтов (454 кг) – поднять лошадь, свалить часть каменной стены.

Rego Elementum (Путь Элементов)

Еще до превращения в вампиров маги Дома Тремер были знакомы с результатами многолетних исследований стихий. Их товарищи Герметики, как и многие другие, приложили немало усилий к тому, чтобы понять (и поставить себе на службу) неживую природу, нашедшую свое воплощение в четырех классических элементах – земле, воздухе, огне и воде. Большая часть этой силы была утрачена после получения проклятия, но Rego Elementum сохранился. Для тех Тремеров, которые помнят былое, он стал болезненным напоминанием об утерянных возможностях. Прочие Каиниты воспринимают его как знак невероятной власти над неживой природой. В отличие от стихийной магии, которой владеют смертные волшебники, Rego Elementum не может воздействовать на живые объекты, будь то растения или животные.

* Сила земли (Earth-born Strength)

Маг может призвать силу и стойкость земли у себя под ногами, чтобы увеличить свою физическую доблесть без больших трат крови.

Система: игрок распределяет три временных точки между Силой и Выносливостью персонажа. Количество успешных баллов определяет число ходов, на протяжении которых сохраняются эти точки. Чтобы продлить действие Дисциплины на одни ход, игроку нужно потратить единицу Силы воли. Дополнительные точки исчезают сразу же после того, как обе ноги персонажа оторвутся от земли, из которой он извлекает силу. Эффекты от этой Дисциплины нельзя "накапливать". Прежде чем снова воззвать к земле, нужно, чтобы прекратилось действие первого обращения.

** Древесный язык (Wooden Tongues)

Маг пробуждает, пусть и не до конца, стихийный дух, заключенный в неодушевленном предмете. Единственное действие, на которое способен дух, - это разговор с персонажем. Беседа едва ли будет захватывающей, потому что большинству камней и стульев нет никакого дела до того, что происходит вокруг них, но вампир все же может получить хоть какое-то представление о "жизненном опыте" предмета. Конечно же, события, которые вампир считает знаковыми для себя, вовсе не обязательно будут так же важны для какой-нибудь каменной колонны.

Система: количество полученных успешных баллов определяет объем и достоверность полученной информации. Один успешный балл может пробудить в валуне воспоминания о лесном пожаре, три балла – заставить его вспомнить о проскользнувшей мимо человекообразной тени, а пять – позволяют воссоздать точное описание местного Гангрела.

*** Оживить недвижимое (Animate the Unmoving)

Маг способен пробудить заключенный в предмете стихийный дух, сделав его почти живым. Под воздействием этой силы предметы начинают двигаться так, как прикажет им маг. При этом предмет не может выполнять действий, которые полностью не сочетаются с его формой (так, дверь не может выскочить из проема и вынести кого-нибудь из комнаты). Твердые предметы могут обрести гибкость. Стул начинает бегать на ножках, посохи вырываются из рук владельцев, статуи копируют движения людей, а валуны внезапно скатываются со склонов.

Система: выполняется стандартный бросок на Силу воли, тратится пункт крови и единица Силы воли. Однократное обращение к этой силе позволяет оживить один предмет. Маг может од-

новременно управляться столькими предметами, сколько у него точек в Интеллекте. Оживленные таким образом предметы сохраняют способность двигаться на протяжении часа, при условии, что маг может видеть их.

**** Облик элементаля (Elemental Form)

Маг может изменить свое тело и превратиться в некий объект, полностью состоящий из одного из трех классических элементов (земли, воздуха или воды). Форма и состояние "стихийного" тела меняются так, как свойственно данному элементу. Вода может принять форму прозрачного пруда или прядки тумана, земля будет выглядеть как огромный комок почвы или камень размером с человека. Но принятый облик нельзя усовершенствовать. Так, маг не может превратиться в каменную арку. По объему форма элементаля примерно равна объему тела мага, но вес может меняться от тяжести железного бруска до невесомости туманной дымки или ветерка. Эта форма лишена всех признаков жизни.

Система: количество полученных успешных баллов определяет, насколько полно персонаж смог принять желаемый облик. С одним баллом персонаж превращается в собственную статую, выполненную из выбранной материи. С тремя баллами он принимает нужный облик при условии, что данная форма естественна для конкретной стихии. Получив три балла, маг может пользоваться органами чувство и Дисциплинами (при условии, что они не требуют движения или зрительного контакта). В Облике элементаля персонаж практически неуязвим для обычных повреждений, но получает один уровень непоглощаемых поверхностных повреждений за каждый ход, в течение которого его тело претерпевает значительные разрушения (сильный ветер разметал облако тумана, люди прошлись по луже или пнули комок земли и так далее). Вне зависимости от степени разрушения, полностью рассеять тело мага невозможно (вода снова сливается в одну форму, а туман отказывается разлетаться во все стороны). Принявший стихийную форму маг не может двигаться, хотя его тело может перемещаться вместе с ветром или течениями (если принятый облик допускает такое перемещение). Дисциплина действует до конца ночи, при желании маг может вернуть себе привычный облик до истечения этого времени.

Если – если! – вампир владеет путем Creo Ignem, он может превратиться в сгусток холодного огня. Он может выглядеть как кучка тлеющих углей или как пылающий костер, но в любом случае пламя будет темным и холодным на ощупь, к тому же оно не сможет ничего поджечь. Огонь будет гореть безо всякого топлива, отбрасывать тусклый свет и не сможет навести Ротшрёк на вампиров.

***** Призыв Элементаля (Summon Elemental)

Маг может призвать одного из стихийных духов: саламандру (духа огня), сильфа (духа воздуха), гнома (духа земли) или ундину (духа воды). Маг сам определяет, какого именно духа он вызывает.

Система: персонаж должен находиться рядом с некоторым количеством вещества, связанным с тем духом, которого он хочет вызвать. Призванный дух не обязательно выполняет все распоряжения заклинателя, но, как правило, обращает хоть какое-то внимание на то, что ему говорят. Количество полученных успешных баллов определяет уровень силы духа.

Характеристики стихийных духов схожи с характеристиками демонов и призраков (см. далее по тексту). Сила воли и Ярость (Rage) у призванных духов равны 3 + количество полученных при вызове успешных баллов, Гнозис равен 3, а Эссенция (Essence) 4 + успешные баллы. Все они владеют Заклятием Материализации, наносят летальные повреждения со значением Ярость +2 и обладают набором других характеристик, зависящих от их природы (и решения Рассказчика).

Призвав духа, маг должен подчинить его себе. Чем могущественней дух, тем сложнее подавить его волю. Игрок выполняет бросок на Манипулирование + Оккультизм (сложность равна числу успешных баллов, полученных при вызове, +4).

Успешные	Результат

баллы	
Провал	Дух немедленно нападает на мага
Неудача	Дух обретает свободу и может напасть на кого-нибудь или просто исчезнуть (по решению Рассказчика)
1	Возможно, дух все-таки не станет нападать на мага
2	Дух настроен вполне миролюбиво и может выполнить услугу в обмен на что-нибудь (цена услуги определяется Рассказчиком)
3	Дух оказывает одну услугу, но в пределах разумного
4	Дух выполняет любое задание, если оно не угрожает его собственному существованию
5	Дух выполняет любое задание мага, даже если для этого ему потребуется несколько ночей или если ему придется рисковать самим своим существованием

Transitus Velociter

Это путь дает Тремеру возможность перемещать себя самого, свое верховое животное или группу объектов с намного большей скоростью, чем он смог бы набрать в обычных условиях. Перемещаемые объекты также обретают повышенную выносливость, необходимую для передвижения на такой скорости. Эта способность становится полезной только в том случае, когда нужно покрыть большие расстояния. В отличие от Стремительности, Transitus Velociter не наделяет мага и его подопечных сверхъестественной быстротой. Вместо этого он придает им решимость и наделяет выносливостью, необходимыми для того, чтобы на протяжении многих часов передвигаться со скоростью, невозможной при других обстоятельствах.

Система: игрок тратит кровь и выполняет стандартный бросок, а персонаж выбирает те объекты, на которые он хочет воздействовать. Каждый успешный балл позволяет группе на протяжении целого часа передвигаться со скоростью 30 миль в час (48,2 км/ч). Увеличивается только скорость передвижения. Эта сила не увеличивает скорость движений в бою, и персонаж в случае нападения будет сражаться с обычной скоростью.

Transitus Velociter одинаково действует на Каинитов, людей и тягловый скот, например, лошадей, но рациональней применять это умение на верховых животных, которые смогут нести на себе всадников и поклажу.

Количество объектов, на которое может воздействовать персонаж, зависит от его значения пути.

* Одно существо (верховое животное или пеший человек)
** До шести верховых животных или одна нагруженная телега
*** До двенадцати верховых животных или четыре грузовых фургона
**** До 24 верховых животных, или восемь грузовых фургонов, или одно осадное орудие
***** До 48 верховых животных, или 16 грузовых фургонов, или четыре осадных орудия.

Прочие волшебники

Как уже говорилось во Второй главе, у Ассамитов, Последователей Сета и Цимисхов есть свои маги крови. Их традиции, как и магия Каппадокицев, на много веков старше клана Тремеров. Но у Узурпаторов есть определенное преимущество перед волшебниками древности. Клан Тремеров первым начал четкое, систематическое изучение магии крови (если не считать магии смерти, изучаемой в рамках Мортиса) Магия прочих кланов действует не так, как Тауматургия. Колдуны Цимисхов не могут развить свои таланты под руководством персонажа, не являющегося колдуном клана. И все же в игре Дисциплина Тауматургии используется для отображения их сил и умений.

Волшебники Ассамитов могут войти в игру с любым путем Тауматургии в качестве основного (первичного), маги Сетитов ограничены Rego Tempestas, а колдуны Цимисхов – Rego Elementum. Ученик, выбравший одну традицию, не может учиться путям магии у приверженца другой традиции. При этом возможен обмен ритуалами между разными традициями. Чтобы перевести ритуал из одной магической традиции в другую, достаточно выполнить бросок на Интеллект + Оккультизм. Этот процесс занимает две недели за каждый уровень ритуала.

Ритуалы Тауматургии

Пути Тауматургии – это многогранные, зачастую основанные на импровизации формы магии крови, которые наделяют Тремеров целым наборов впечатляющих возможностей. Они появились в результате долгих исследований и оккультных экспериментов и лежат в основании долгих и тщательно структурированных ритуалов. В результате в распоряжении клана Узурпаторов оказалось множество магических ритуалов, как более специализированных, так и более сложных, чем умения путей.

Ритуалы Тауматургии ограничены множеством условностей, начиная от определенных движений и заклинаний и заканчивая жертвоприношениями животных и сбором редких трав. Чтобы провести ритуал, у Тремера должны быть рукой редкие ингредиенты, но успех ритуала зависит от того, насколько правильно и точно будут использованы эти ингредиенты и произнесены необходимые заклинания, что невозможно без сильнейшей концентрации и долгих часов оккультных штудий. Все тауматургические ритуалы проводятся по общей игровой схеме, если иное не указано в описании. Игрок выполняет бросок на Интеллект + Оккультизм со сложностью 3 + уровень ритуала. Обычно проведение ритуала занимает 5 минут за каждый уровень ритуала, но это правило соблюдается не всегда.

Начинающие маги входят в игру со знанием одного ритуала первого уровня, и им придется найти время и источники для изучения других ритуалов.

Связаться с сиром (Communicate with Sire)

Ритуал первого уровня

При помощи этого ритуала маг может установить мгновенную ментальную связь со своим сиром, как бы далеко тот ни находился, при условии, что сир соглашается на такой контакт (и не был давным-давно уничтожен). После этого вампиры могут общаться телепатически, не произнося ни слова. Ритуал не позволяет обыскать чужой разум в поисках информации или повлиять на него ментальными Дисциплинами. Возможно только общение. Любая сторона может прервать контакт до того, как время действия ритуала подойдет к концу. Впавшие в торпор сиры не могут поддерживать такую связь, если только они не настолько могущественны, что даже в состоянии оцепенения сохраняют некое подобие сознания.

Система: у персонажа должен быть предмет, ранее принадлежавший его сиру. Во время проведения ритуала предмет не уничтожается, поэтому его можно использовать много раз подряд. Тремер в течение 30 минут медитирует над предметом и личностью своего сира, чтобы установить связь. Каждый успешный балл гарантирует 10 минут общения.

Защита Неприкосновенного Убежища (Defense of the Sacred Haven)

Ритуал первого уровня

Этот ритуал не пропускает ненавистный солнечный свет в зону радиусом 20 футов (6 м) от точки проведения ритуала. Свет не может проникнуть сквозь дверные проемы, бойницы в крепостных стенах и прочие отверстия. Но территория, на которую распространяется действие ритуала, должна давать хоть какую-то защиту от солнца. Ритуал можно провести в хижине и даже под навесом, но не в открытом поле. Волшебник собственным витэ чертит магические печати на всех проемах, через которые может пройти свет. В случае с простыми проемами (а не дверьми и окнами) печати рисуются на пороге. Ритуал действует до тех пор, пока маг остается в защищенном пространстве.

Система: игрок тратит пункт крови и выполняет стандартный бросок, а персонаж целый час, не прерываясь, чертит кровью магические знаки и произносит заклинания на давно забытых языках. Стоит магу отвлечься, и ритуал прервется, но его всегда можно начать заново. При прова-

ле персонаж проводит ритуал с ошибкой, о которой сам не догадывается (что может привести к ужасающим последствиям, как только наступит утро).

Отклонение Деревянной Погибели (Deflection of Wooden Doom)

Ритуал первого уровня

Деревянный кол в сердце парализует обычного Каинита. Пройдя через этот ритуал, Тремер может защититься от подобной судьбы, пусть даже только один раз. Персонаж помещал деревянную щепку себе под язык и окружает себя непрерывным кругом из деревянных предметов, в котором на протяжении часа читает заклинания и медитирует. По истечении этого времени первый кол, направленный в сердце персонажа, просто рассыпается в пыль. Ритуал позволят защититься только от одного кола. Если у противника в запасе имеется еще один кол, перед ним персонаж будет беззащитен.

Система: эффект ритуала сохраняется до следующего захода солнца. Чтобы ритуал сработал, нужно, чтобы кол действительно угрожал сердцу вампира. Охотнику или сопернику не удастся обмануть магию.

Прикосновение Дьявола (Devil's Touch)

Ритуал первого уровня

Этот ритуал Тремеры приберегают для тех смертных, кто вызвал их гнев, потому что Прикосновение Дьявола по сути своей – проклятие. Тремер помещает монету на тело или в одежду жертвы, после чего все, кто видит этого человека, начинают относиться к нему очень плохо. Окружающие воспринимают жертву как нечто среднее между убийцей и прокаженным. Незнакомцы проклинают его и плюют ему вслед, и даже друзья стараются держаться от него подальше, совершенно не понимая причин такого отношения.

Система: эффект от ритуала сохраняется до следующего восхода солнца, ритуал действует только на смертных. На время его действия жертва получает штраф +4 к сложность на все Социальные броски. Если жертве удастся избавиться от монетки, на которую и завязан ритуал, заклятие немедленно рассеивается.

Проснуться с Вечерней Свежестью (Wake with Evening's Freshness)

Ритуал первого уровня

Как и Защита неприкосновенного убежища и Отклонение Деревянной Погибели, этот ритуал особенно полезен в тех случаях, когда кто-нибудь вламывается в убежище Тремера до захода солнца. Проведший ритуал волшебник проснется даже в середине дня, почувствовав приближение враждебно настроенного существа. После пробуждения он будет таким же бодрым и свежим, как будто проспал до полуночи, и не будет страдать от оцепенения и замешательства, которые охватывают Каинита в дневные часы.

Система: Тремер посыпает территорию, которую хочет защитить, пеплом сожженных перьев. Если враг приблизится к его ложу, пройдя по пеплу, вампир немедленно придет в сознание. В течение первых двух ходов после пробуждения игрок игнорирует все ограничения на броски, устанавливаемые значением Дороги персонажа. На третий ход штрафы вступают в силу, но к тому времени персонажу уже не надо бросать кубики на пробуждение, только на нахождение в бодрствующем состоянии.

Открытие Происхождения Крови (Revelation of the Blood Lineage)

Ритуал второго уровня

Как выяснили Тремеры, в мире Каинитов все рано или поздно сводится к крови. При помощи этого ритуала маг может установить родословную другого вампира и выявить наложенные на того узы крови.

Система: ритуал длится три часа, каждый успешный балл позволяет сократить это время на 15 минут. Для проведения требуется один пункт крови от подопытного объекта. Каждый успешный балл позволяет "заглянуть ниже" на одно поколение и открывает как имя предка, так и его облик. Заклинатель также определяет поколение и клан (или линию крови) подопытного объекта. Получив три балла, маг может узнать личности всех (и Каинитов, и смертных), с кем объект связан узами крови как в качестве хозяина, так и в качестве раба.

Надевание Маски Теней (Donning the Mask of Shadows)

Ритуал второго уровня

Пройдя через этот ритуал, существо обретает полупрозрачность, его очертания становятся темными и нечеткими, а звук шагов – приглушенным. Маска Теней не делает своего носителя полностью невидимым, но все же уменьшает вероятность того, что его заметят или услышат.

Система: ритуал может одновременно проводиться над столькими объектами, сколько у мага точек в Оккультизме. Каждый объект после первого увеличивает стандартную длительность ритуала на пять минут. Чтобы обнаружить тех, кто скрывается под Маской Теней, нужно выполнить успешный бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность равна Сообразительности + Оккультизм у мага-ритуалиста) или применить одну из сил (например, Прорицание), позволяющих смотреть сквозь Затемнение 3. Маска Теней держится столько часов, сколько успешных баллов было получено при броске на проведение ритуала, но маг при желании может снять ее раньше.

Главный Фокус Вливания Витэ (Principal Focus of Vitae Infusion)

Ритуал второго уровня

Маг помещает некоторое количество крови в предмет, над которым проводится ритуал. Предмет должен быть достаточно маленьким для того, чтобы вампир мог унести его в обеих руках, но не меньше размера монеты. После проведения ритуала предмет окрашивается в оттенки красного и становится скользким на ощупь. Отдав мысленный приказ, маг снимает заклятие с предмета, в результате чего предмет разрушается и превращается в лужу крови. Вампир может использовать эту кровь в своих целях. Многие Тремеры носят при себе зачарованные безделушки, чтобы в случае необходимости можно было пополнить запас витэ.

Система: предмет вмещает только один пункт витэ. Каинит при желании может создать фокус для своего союзника, но в любом случае сохраняемое витэ будет принадлежать самому магу (и выпивший ее вампир на шаг приблизится к узам крови). Союзник должен присутствовать при создании артефакта.

Защита от Гулей (Ward Versus Ghouls)

Ритуал второго уровня

Ужасные военачальники Цимисхов, которые возненавидели Тремеров с того самого момента, как новоявленные вампиры вступили в ночь, охотно пополняют свои отряды измененными гулями и ревенантами. Этот ритуал создали для того, чтобы защититься от подобных врагов. Проведя ритуал, Тремер создает знак, который при прикосновении причиняет боль любому гулю или ревенанту. Каинит выливает один пункт крови на зачаровываемый объект (например, обрывок пергамента, монету или дверную ручку) и в течение 10 минут произносит заклинание. Через 10

часов магическая защита полностью готова и может причинить мучительную боль любому гулю, которому не посчастливилось прикоснуться к заколдованному предмету.

Система: прикоснувшиеся к артефакту гули получают три кубика летальных повреждений. Если гуль снова прикасается к предмету, он снова получает эти же три кубика повреждений. Чтобы сознательно взяться за зачарованный предмет, гулю нужно потратить единицу Силы воли.

Ритуал накладывает защиту только на один предмет (если знак был нанесен на дверь, то защита распространяется только на эту дверь, а не весь дом). Защиту можно наложить на оружие, например, на меч или наконечник стрелы. Но в бою и в процессе ухода оружие истирается и портится, поэтому для того, чтобы защитный знак на нем сохранился и после сражения, магу нужно набрать три успеха в броске на Ремесло, Фехтование или Стрельбу из лука.

Маг может настроить защиту на одного или нескольких гулей (своих или чужих), чтобы те не получали повреждений при прикосновении к зачарованному объекту. Гули, на которых защита не будет действовать, должны или сами присутствовать при ритуале, или оставить вместо себя по пункту своей крови. Сложность броска на создание защиты увеличивается на единицу. Максимальное количество персонажей, которое маг может исключить из сферы действия защитного знака, равно его значению Тауматургии.

Плоть Пламенного Прикосновения (Flesh of Fiery Touch)

Ритуал третьего уровня

Этот защитный ритуал наносит болезненные ожоги любому, кто сознательно прикасается к коже объекта. Требуется, чтобы объект проглотил маленький раскаленный уголек, что отвращает некоторых тауматургов с низким болевым порогом. Некоторые тщеславные Тремер используют этот ритуал лишь ради побочного эффекта, благодаря которому их кожа принимает здоровый бронзовый оттенок.

Система: на проведение ритуала нужно два часа (время уменьшается на 10 минут за каждый успех). Требуется маленький кусочек дерева, угля или другого распространенного топлива, который поджигается и проглатывается в конце ритуала. Проглоченный уголек наносит один уровень усиливающихся повреждений (сложность поглощения равна 6, используются Выносливость + Стойкость). До следующего заката любой, прикоснувшийся к телу вампира, получает ожог, наносящий один уровень усиливающихся повреждений (при поглощении сложность равна 6, используются Выносливость + Стойкость). Жертва должна добровольно прикоснуться к объекту; урон не наносится, если прикасаются к жертве или она сама случайно входит в соприкосновение с вампиром.

Этот ритуал заставляет кожу объекта потемнеть, слово у смертного, долго находившегося под солнцем. Оттенок слегка ненатуральный и металлический, и любой, кто успешно выполнит бросок на Восприятие + Народная мудрость (Сложность 8), заметит его неестественность.

Бестелесное Передвижение (Incorporeal Passage)

Ритуал третьего уровня

Использование этого ритуала позволяет магу стать нематериальным. Заклинатель становится совершенно нематериальным и таким образом может проходить сквозь стены, запертые двери, освобождаться от наручников и т.д. На протяжении действия этого ритуала персонаж также становится неуязвим для физических атак. Маг должен двигаться через физический объект только прямо и не может повернуть назад. То есть, Сородич может пройти сквозь сплошную стену, но не может пройти сквозь землю (поскольку вряд ли удастся добраться до другой стороны до того, как срок действия ритуала истечет). Для проведения ритуала требуется, чтобы заклинатель имел при себе осколок разбитого зеркала, в котором должно быть видно его отражение, пока он передвигается в нематериальной форме.

Система: длительность ритуала в часах определяется по количеству успешных баллов, полученных при броске на Сообразительность + Выживание (сложность 6). Маг может завершить ритуал (и, соответственно, вернуться в материальную форму) раньше этого срока, убрав прочь осколок зеркала и перестав отражаться в нем.

Острие Отложенной Неподвижности (Shaft of Belated Quiescence)

Ритуал третьего уровня

Тремеры хорошо изучили методы войны с Каинитами, доказательством чему может служить тот факт, что им удалось уцелеть в противостоянии с Цимисхами. Острие отложенное неподвижности – лишь один из примеров ритуалов и обрядов, которые придают Тремерам стойкость и делают их весьма опасными воинами. Этот ритуал, пробуждая небольшого стихийного духа, превращает обычный деревянный кол в страшное оружие. Когда кол пронзает тело вампира, острый кончик отламывается и начинает двигаться сквозь мертвую плоть к сердцу. Это путешествие может занять несколько минут – или несколько ночей, в зависимости от того, куда был воткнут кол. Кол противится попыткам извлечь его, зарываясь еще глубже в тело, чтобы избежать рук хирурга. Только те Сородичи, которые извлекли свои сердца при помощи искусства Серпентиса, могут не бояться такого нападения изнутри.

Система: ритуал длится пять часов минут 30 минут за каждый успешный балл. Кол вырезается из древесины рябины, затем смазывается тремя пунктами крови мага и обжигается на огне из дубовых поленьев. После завершения ритуала кол обретает описанные выше свойства.

Атака Острием отложенной неподвижности проводится так же, как и обычным колом: бросок на Ловкость + Фехтование (сложность 6, может меняться в соответствии со стандартными правилами боя, поскольку атака не обязательно должна быть направлена в сердце жертвы), жертва получает летальные повреждения с Силой +1. Если после броска на поглощение жертва получает хотя бы один уровень повреждений, кончик кола отламывается и начинает зарываться в плоть. В противном случае кол можно использовать для дальнейших атак – до тех пор, пока он не погрузится в тело достаточно глубоко для того, чтобы сработали чары.

Как только кончик кола окажется в теле жертвы, Рассказчик начинает выполнять ряд бросков (extended roll) на значение Тауматургии мага (сложность 9); один бросок за каждый час игрового времени. Набранные при этом успешные баллы добавляются к баллам, полученным при начальном броске на атаку. Так отображается продвижение заостренного кончика к сердцу жертвы. В случае провала считается, что кончик застрял в кости, все набранные успешные баллы пропадают (в том числе и баллы от броска на атаку). Чтобы кончик кола добрался до сердца, нужно набрать 15 баллов. Сородичей кол парализует, гулей и смертных – убивает на месте.

Попытки извлечь кол хирургическими методами отображаются рядом бросков на Ловкость + Медицину (сложность 7); бросок выполняется раз в час. Чтобы удалить кол, хирург должен набрать столько успешных баллов, сколько на текущий момент набрано для кола. Но стоит только приступить к операции, как острие начинает всеми силами ускользать от инструментов, поэтому во время хирургического вмешательства броски для кола делаются каждые 30 минут. Каждый бросок на хирургическое вмешательство, принесший меньше 3 успешных баллов, причиняет пациенту дополнительный уровень непоглощаемых летальных повреждений. К тому же любые операции, длящиеся дольше часа, смертельны для гулей и людей, так как подразумевают нанесение глубоких и частых порезов.

Ритуал можно провести и над другим деревянным колющим оружием, например, над копями, стрелами или тренировочными мечами, при условии, что это оружие изготовлено из рябины.

Каменное Сердце (Heart of Stone)

Ритуал четвертого уровня

Тремеры, которые, как говорят, за свою недолгую нежизнь успели осушить не одного обездвиженного вампира, испытывают особый страх перед кольями. Прошедший через этот ритуал Сородич претерпевает изменения, подразумеваемые названием ритуала: его сердце превращается в твердый камень, делая вампира неуязвимым к протыканию колом. Но побочные эффекты этой трансформации полностью соответствуют законам симпатической магии. Вампир практически перестает испытывать эмоции и лишь с большим трудом может общаться с окружающими.

Система: на проведение ритуала требуется девять часов (время уменьшается на час за каждый успех). Провести его можно только над самим собой. Обнаженный заклинатель ложится на гладкую каменную поверхность и помещает поверх сердца свечу без подставки. В процессе ритуала свеча полностью прогорает, причиняя один уровень усиливающихся повреждений (сложность поглощения равна 5, используется Выносливость + Стойкость). В конце ритуала сердце мага отвердевает, превращаясь в камень. В результате Тремер получает дополнительные кубики к броскам на поглощение повреждений от любых атак, направленных ему в сердце, и практически неуязвим для Острия отложенной неподвижности. Количество дополнительных кубиков равно значению Тауматургии мага, умноженному на два. К тому же сложность воздействия на него силами Присутствия увеличивается на 3 из-за возросшей эмоциональной отчужденности. Но у ритуала есть и свои недостатки: значение Совести (или Убежденности) и Эмпатии уменьшается до 1 (или до нуля, если раньше эти значения были равны 1), запасы кубиков на все Социальные броски кроме тех, которые включают Запугивание, уменьшаются вполовину (в том числе и при использовании Дисциплин). Эффект от ритуала сохраняется до тех пор, пока сам маг не отменит его.

Защита от Каинитов (Ward versus Cainites)

Ритуал четвертого уровня

Этот охранный ритуал действует точно так же, как и Защита от гулей, но причиняет вред только Каинитам. Его разработали для защиты от повелевающих ревенантами Цимисхов и соперников из клана Тремеров.

Система: Защита от Каинитов срабатывает точно так же, как и Защита от гулей, но поражает вампиров, а не их прислужников. Для проведения ритуала требуется пункт крови заклинателя, на самого мага защита не действует. При желании ритуал можно настроить на отдельных вампиров, как описано в Защите от гулей.

Подписание договора кровью (Enact the Blood Contract)

Ритуал пятого уровня

Ритуал появился в результате долгих исследований в рамках Rego Vitae, поэтому для его проведения требуется знание этого пути. С его помощью маг создает нерушимое соглашение между двумя и более сторонами. Договор скрепляется силой крови заклинателя и принуждает всех участников выполнить взятые обязательства. Во-первых, действие договора чем-то напоминает узы крови, поскольку он подчиняет волю персонажей и заставляет их соблюдать условия. Во-вторых, договор несет на себе отпечаток Божьего проклятия, а потому навлекает несчастья и беды на головы тех, кто нарушил соглашение.

Договор пишется кровью заклинателя, все участники подписываются под документом своей кровью.

Полностью ритуал вступает в силу только через три ночи, после чего все подписавшиеся стороны обязаны выполнить условия договора. Заклинателю не обязательно ставить свою подпись под договором, а остальные участники не обязательно должны быть вампирами.

Система: вступивший в действие договор действует до тех пор, пока не будут выполнены все его условия. Если одна из сторон не выполняет свои обязательства (или даже пытается отложить их выполнение), в дело вступает сила крови. Поначалу нарушивший слово персонаж чувствует слабые угрызения совести. После ночи просрочки ему придется выполнить бросок на Силу воли (сложность 6) для того, чтобы удержаться от выполнения условий договора. Бросок выполняется один раз за ночь, с каждой ночью его сложность увеличивается на единицу (максимум до 9). Если персонаж упорно сопротивляется, с ним начинают происходить разные неприятности, выбор которых полностью зависит от Рассказчика. Персонажа может преследовать неудача, он может страдать от различных проклятий и даже от навязчивого внимания демонов и духов. Вампиры на

Дороге Королей, не желающие выполнять договор (принесенную по всем правилам клятву), должны пройти проверку на деградацию (см. далее по тексту).

Если в договоре четко оговорено время его исполнения ("Я убью короля до захода солнца!"), Рассказчик может ускорить наступление неприятных последствий.

Бегство к Истинному Другу (Escape to a True Friend)

Ритуал пятого уровня

Этот ритуал, самым наглядным образом демонстрируя силу симпатической эмоциональной связи, позволяет магу перенестись к человеку, чью дружбу и доверие он ценит больше всего. Материальной компонентой ритуала выступает круг шириной в ярд (0,9 м), начертанный на земле или полу. Заклинатель может в любой момент вступить в круг и произнести имя друга. После этого он немедленно переносится к данному персонажу, где бы тот ни находился. Маг появляется не непосредственно перед другом, а в нескольких минутах ходьбы от него, в месте, защищенном от сторонних наблюдателей. Круг можно использовать сколько угодно раз, при условии, что он сохраняет свою цельность.

Система: ритуал длится шесть ночей по шесть часов, за каждые два успешных балла это время сокращается на одну ночь. Еженощно маг жертвует три пункта своей крови, выливая их в круг. После завершения круга его можно использовать в любой момент. Маг может забрать с собой еще одного персонажа или груз весом не больше, чем его собственный вес. Заклинатель должен произнести истинное имя друга, не его псевдоним или прозвище. Предания тремеров пестрят рассказами о магах, которые назвали вымышленное имя и навеки затерялись в пустоте.

Защита от Духов (Ward versus Spirits)

Ритуал пятого уровня

Этот охранный ритуал действует точно так же, как Защита от гулей и Защита от Каинитов, но наносит повреждения только природным и стихийным духам. Существует несколько версий ритуала, каждая из которых направлена против определенной разновидности призрачных существ.

Система: ритуал работает так же, как Защита от гулей, но поражает природных и стихийных духов, в том числе и тех, которые были вызваны при помощи Rego Elementum, а также духов животных и растений, подчиняющихся смертным колдунам. Материальной компонентой для создания защитного знака служит горсть чистой морской соли.

Существуют аналогичные ритуалы пятого уровня для защиты от призраков и защиты от демонов. Все эти три защиты воздействуют на своих жертв как на материальном, так и на духовном уровне. Для создания Защиты от призраков требуется горсть растолченного в пыль мрамора от надгробия, а при создании Защиты от демонов используется сосуд святой воды.

Эти защиты нельзя настроить так, чтобы они беспрепятственно пропускали отдельных духов и призрачных существ.

Изменчивость

Изменчивость вполне может соперничать с Помешательством клана Безумцев за звание самой зловещей силы Каинитов. Вампиры из клана Цимисхов считают эту Дисциплину своим истинным сокровищем, с помощью которого они могут изменять форму как живой, как и неживой плоти. Новообращенные могут отметить сходство между Изменчивостью и Превращением, но служители и те, кто хорошо знаком и с Гангрелами, и с Цимисхами, прекрасно знают разницу. Превращение позволяет Гангрелам явить миру определенные аспекты своего Зверя. Но Изменчивость наделяет Цимисхов способностью наделять невинную жертву самыми отвратительными из уродств и в таком виде представлять ее миру.

Все умения Изменчивости требуют хотя бы кратковременного физического контакта с жертвой. Для проявления некоторых из них требуется немало времени, поскольку приходится

придавать желаемую форму костям и плоти. При этом Изменчивостью нельзя исцелять ранения и травмы. Чтобы вылечиться, вампиру нужно витэ, а человеку – время. Некоторые изменения, вызываемые этой Дисциплиной, приживаются с трудом и требуют времени на "укоренение", точно так же, как требуется время для сращения сломанной кости, которая к тому же может срастись под неправильным углом, если обломки совместили неправильно.

Как правило, вызываемые изменения являются постоянными, но есть и исключения. Во-первых, вампир более низкого поколения, чем у применяющего Изменчивость Каинита, может исцелить все наложенные на него изменения точно так же, как он заживил бы усиливающиеся ранения. Во-вторых, искажения, вызванные Изменчивостью, можно исправить с помощью этой же Дисциплины – но такое "лечение" требует много времени и сил. Наконец, Изменчивость не может навсегда исправить отвратительную внешность Носферату, смертельную бледность Каппадокийцев, угольную черноту кожи старых Ассамитов или животные черты, проявляющиеся у часто впадающих в безумие Гангрелов. Сама кровь хранит память обо всех этих неотъемлемых признаках, а потому они возвращаются через день после устранения.

Изменчивость является частью Божьего проклятия, поскольку заменяет способность создавать и пестовать новых живых существ отвратительным желанием уродовать Господних тварей, издеваясь над их природным обликом. Идущие по Дороге Небес Каиниты редко пользуются этой силой, но она весьма популярна среди бывших мясников и крестьян, а также среди тех, кто рос в тени имений Цимисхов. Некоторые фанатичные Цимисхи следуют по Дороге Метаморфоз, которая рассматривает Изменчивость как часть священных (или богохульных) таинств. Ходят слухи, что они даже совершают службы в ужасном храме, известном как Собор Плоти.

Лепка тела (специальный навык)

Чтобы извлечь из Изменчивости максимум пользы, персонаж должен изучить Навык Лепки тела. Учтите, что это умение – не подраздел Навыка Ремесла, но полноценный отдельный Навык. Мало кто за пределами клана Цимисхов утруждает себя изучением этого искусства, так как оно в основном используется только в процессе применения Изменчивости. Но те, кто хорошо освоил Лепку тела, начинают лучше разбираться в таксидермии, ритуальном шрамировании, бальзамировании и выделке кож.

* Текучий облик (Malleable Visage)

Вампир с этой силой может изменять параметры своего тела, в том числе высоту, строение, голос, черты лица, цвет кожи. В основном это косметические, незначительные изменения – так, вампир может добавить или убрать не более одного фута (30 см) роста. Это изменение вполне материально: персонаж буквально лепит собственную плоть, придавая ей желаемую форму.

Система: вампир тратит единицу крови на изменение каждой части тела. Затем выполняется бросок на Интеллект + Лепка тела (сложность равна 6). Чтобы скопировать внешность или голос другого персонажа, выполняется бросок на Восприятие + Лепка тела (сложность равна 8); чтобы сходство было абсолютным, нужно получить пять успешных баллов (если успешных баллов меньше, внешность Цимисха будет более-менее отличаться от внешности оригинала). Увеличение значения Внешности имеет сложность 10, и в случае провала этот Атрибут навсегда уменьшается на единицу. Для тех, кто не имеет привычки изменять форму собственного тела, такие изменения Внешности будут постоянными. Но у Цимисхов и некоторых других знатоков Изменчивости значение Внешности может сильно разниться от заката к рассвету. Оно ограничено только воображением Каинита и его поколением.

** Живая глина (Transmogrify the Mortal Clay)

Эта сила схожа с Текучим обликом, но она позволяет вампиру вносить жутковатые, гротескные изменения во внешность – как свою собственную, так и других созданий. Изменениям подвержена только плоть (мясо, мускулы, жир и хрящи, но не кости). На смертных эта сила оказывает постоянное, необратимое влияние, но вампиры могут «исцелиться» от изменений, потратив кровь.

Система: вампир должен схватить свою жертву и выполнить бросок на Ловкость + Лепка тела (сложность броска зависит от цели: 5 для создания грубых уродств и 9 для внесения точных, аккуратных изменений в напряженной обстановке). Увеличение значения Внешности для другого персонажа проводится так же, как и в случае с Текучим обликом. Уменьшить значение Внешности намного проще (сложность 5), хотя тщательно продуманные и вдохновенно исполненные уродства могут потребовать и более высокого уровня сложности. В любом случае каждый успешный балл увеличивает или уменьшает значение Атрибута на единицу, хотя Каинит может использовать не все полученные баллы. Вампиры, желающие "исцелиться" от таких изменений, должны потратить столько крови, сколько было получено успешных баллов, вне зависимости от того, насколько изменилось значение Внешности.

Вампир может с помощью этой силы перемещать кожу, жир и мышечную ткань, чтобы в случае необходимости создать дополнительную защиту для тела. Каждый успешный балл, полученный при броске на Ловкость + Лепка тела (сложность 8), на единицу увеличивает у персонажа запас кубиков на поглощение повреждений, при этом у персонажа или на единицу уменьшается Сила, или тратится один уровень здоровья (по выбору вампира).

*** Расщепление костяной основы (Rend the Osseous Frame)

Эта ужасная сила позволяет вампиру работать с костями точно так же, как он работает с плотью. Совместно с Живой глиной эта способность позволяет Цимисху до неузнаваемости изменять внешность жертвы (или самого себя). Если эту силу использовать отдельно от прочих умений, можно нанести жертве сильные повреждения. Цимисхи часто пользуются Расщеплением для превращения собак и прочих животных в ужасных адских гончих, а своих смертных слуг – в *шляхту*, ужасных боевых гулей, которые охраняют убежища или сеют ужас на полях сражений.

Система: при использовании этой силы вместе с Живой глиной игрок выполняет бросок на Силу + Лепка тела (сложность указана выше). Вызванные изменения у Каинитов "лечатся" точно так же, как и усиливающиеся повреждения, даже если жертва не получила ни одного уровня повреждений.

При желании Каинит может использовать Расщепление как оружие, не прибегая к сложному искусству лепки. Каждый успешный балл, набранный при броске на Силу + Лепка плоти (сложность 7), причиняет жертве один уровень летальных повреждений; ее кости разрывают плоть и кожу, выворачиваясь наружу. Вампиры могут поглотить летальные повреждения, хотя их кости все равно останутся перекрученными и смещенными. Такое состояние может значительно затруднить передвижение или обзор. Изменения, произошедшие со скелетом жертвы, лечатся только так же, как усиливающиеся повреждения.

Вампир может использовать эту силу (применительно к себе или другим), чтобы отращивать костяные шипы или когти на костяшках (в качестве оружия нападения) или по всему телу (для защиты). В первом случае "адресат" изменений получает один уровень летальных повреждений, во втором случае количество летальных повреждений равно пяти минус количество успешных баллов (в случае провала броска жертва-человек погибает, вампир впадает в торпор). Эти уровни здоровья восстанавливаются обычным способом. Шипы на суставах пальцев наносят летальные повреждения с Силой +2. Шипы по всему телу в рукопашном бою наносят летальные повреждения, определяемые по Силе нападающего, если только при броске на атаку нападающий не получил три и более успешных баллов (защищающийся получает повреждения как обычно). Шипы также на два кубика увеличивают запас бросков на повреждения, получаемые жертвой при ударах по телу или захвате.

Расщепление позволяет так изогнуть ребра противника, что они пронзят тому сердце. Это не вгонит вампира в торпор, но заставит его потерять половину запаса крови, так как вместилище живительной жидкости будет порвано в кровавые лохмотья. О таком использовании Дисциплины объявляется до броска на атаку, требуется набрать пять успешных баллов в броске на Силу + Лепка плоти. Если даже жертве удастся поглотить все летальные повреждения, она все равно теряет кровь.

**** Пробуждение образа зуло (Awaken the Zulo Shape)

Традиционный боевой облик изменчивых воевод Цимисхов – это образ зуло, чудовищная тварь высотой в 8 футов (2,4 м), с тошнотворно-зеленой или серой чешуйчатой шкурой и сильными руками, пальцы которых заканчиваются заостренными черными когтями. Вдоль позвоночника зуло растет ряд шипов, сквозь панцирь проступает зловонная слизь.

Система: чтобы принять форму зуло, вампиру надо потратить две единицы крови. Все физические атрибуты (Сила, Ловкость, Выносливость) увеличиваются на три, все социальные атрибуты уменьшаются до нуля (кроме тех случаев, когда вампир взаимодействует с сородичами, тоже принявшими форму зуло). При этом вампир в облике зуло, желающий запугать кого-либо, может заменить социальные атрибуты на Силу. Повреждения, наносимые в рукопашном бою, увеличиваются на единицу из-за острых краев пластин и костяных наростов, покрывающих руки зуло.

***** Власть над живительной жидкостью (Ascendancy of the Sanguine Humor)

Обладающий этим умением вампир может преобразовать все свое тело или его часть в наделенное разумом витэ. Эта кровь во всех отношениях схожа с обычным витэ Каинита. он может использовать ее в качестве пищи для себя или других, создавать с ее помощью гулей и налагать Клятвы Крови. Если вся такая кровь будет поглощена или уничтожена, вампир погибнет Окончательной смертью.

Система: вампир может превратить в кровь все свое тело или только часть его. Нога и грудина превращаются в две единицы крови; рука, голова и живот – в единицу крови. Кровь можно вновь превратить в часть тела, если только вампир может дотронуться до нее. Если кровь была выпита или уничтожена, вампир должен потратить столько единиц крови, сколько он получил при превращении тела в кровь, чтобы восстановить недостающую часть тела.

Вампиров, полностью превратившихся в кровь, нельзя пронзить колом, зарубить, оглушить или проткнуть клинком, но их по-прежнему можно уничтожить с помощью огня и солнечного света. Вампир может просочиться в любую щель и стечь по стене, как если бы он находился в Форме Мрака (см. Власть над тенью).

Вампир может пользоваться ментальными Дисциплинами, не требующими зрительных контактов и голосовых команд. Если вампир в этой форме «стечет» на смертного или животное, человек должен выполнить бросок на Мужество (сложность 8), иначе он впадает в панику и убегает.

****** Рукокрылый мародер (Chiropteran Marauder)

Эта сила схожа с Пробуждением образа зуло, но еще более могущественна. Вампир превращается в ужасную двуногую летучую мышь с клыкастой пастью и жилистыми кожистыми крыльями. Он получает все преимущества, даруемые Образом зуло, а также еще несколько полезных свойств. Люди или слабовольные вампиры в ужасе убегают при одном виде мародера.

Система: вампир получает все особенности образа зуло. К тому же тонкокостные крылья позволяют ему летать со скоростью 25 миль в час (40 км/ч). Пока вампир находится в полете, он может нести предметы приемлемых размеров, но не работать с ними. Игрок может выполнить бросок на Силу + Лепка тела (сложность 6), чтобы отрастить на кончиках крыльев, там, где должны быть кисти рук, костяные когти. Эти когти наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2. Наконец, сложность всех бросков на Восприятие, связанных со слухом, уменьшается на два; зато сложность бросков на Восприятие и Сообразительность, связанных со зрением, возрастает на единицу. Вампир тратит три единицы крови, чтобы принять эту форму.

BOLTON 02

Я не выйду из себя. Только не этой ночью. Только не снова.

Чтобы утихомирить Зверя, я искала общества скота, поскольку товарищи-Каиниты лишь распаляли мой гнев. Глупцы! Тиран Александр покинул так называемый Великий Двор, но мы по-прежнему играем те роли, на которые он нас назначил. Мы интригуем против королев Мастеров и воителей Саксонии и Англии. Мы обманываем себя, веря в собственную неуязвимость, но на самом деле стремительно приближаемся к гибели.

Ну что ж, здесь, среди парижских воров, торговцев и прачек, я избавлена от подобной гордыни. Пусть мои высокородные собратья придут сюда и увидят жизнь, которую они так бездумно покинули. Они говорят о долге и судьбе, хотя сами – лишь безвольные марионетки в руках тирана. Феодальные клятвы действуют в обе стороны, и король, который не уважает своих подданных, обречен на поражение. Князь Александр, хотя от Каина его отделяют лишь три поколения, не смог удержаться без поддержки вассалов. А теперь его преемник повторяет те же ошибки.

Вот где нам нужно черпать вдохновение и искать силы. Объятие умертвило наши сердца, но не закрыло нам глаза. Пока мы воюем и гневаемся, эти низкорожденные мужчины и женщины ведут жизнь, полную страсти и товарищества. В наших небьющихся сердцах по-прежнему тлеет уголек, и только мы сами можем раздуть его. Но они смеются над нами, называют идеалистами, а то и обманутыми безумцами. Они молятся Каину, прося о наставлениях. Они отправляются в бой, чтобы доказать свою власть. Они впадают в ярость, как дикие твари. Они забыли, что были рождены для жизни, и обращаются с теми, кто был им братьями, как с…

Вот. Этот мужчина здесь совсем не к месту. Он вооружен и возвышается над толпой согнутых трудом рабочих. Они боятся тьмы, а он словно радуется ей. Он не дышит и одет слишком легко для прохладной ночи. Плоть сэра Винсента, конечно же, уже давным-давно остыла, и ему нет дела до живых.

На ступенях кабака он заметил рыжеволосую потаскуху, и я почти услышала, как заворчал его Зверь. Он хотел утолить свою утонченную жажду крови. Но это мои владения, а я, в отличие от многих, серьезно отношусь к благополучию стада.

Я подошла к нему сзади, моя кожа теплая, как у живой женщины, грудь колышется от ненужного, но такого желанного дыхания. Он так и не увидел меня, пока не стало слишком поздно.

Я забыла о сдержанности и полностью отдалась неправедному удовольствию.

Глава седьмая: Драма

Вы не можете спастись, о глупые цари,
Вам не дано остановить бурю или хотя бы умерить ее гнев.
- Фрагменты из Эрджияса, VIII (Пророчества)

Хроники по Темным векам включают огромное множество самых разных ситуаций. Персонажи могут оказаться в гуще придворных интриг в Париже, стать участниками ученых бесед в Кордове, вступить в сражение с Сарацинами Леванта или столкнуться с разъяренными крестьянами Трансильвании. Им нужно питаться, прятаться от обжигающего солнца и – может случиться и такое – притворяться смертным в мире, где люди верят в ночных демонов. Рассказчик должен выносить справедливые решения по всем таким заявкам. В данной главе представлены общие правила и механизмы, позволяющие ему оценить ту или иную игровую ситуацию.

Как все правила по "Темным Векам", эти схемы используются только тогда, когда они не вмешиваются в сюжет и не нарушают течение вашей хроники. Отыгрыш почти всегда может заменить броски кубиков. Пользуйтесь предложенными правилами в тех случаях, когда способность персонажа совершить какое-либо действие вызывает сомнения.

Драматические системы

В этом разделе описываются системы, позволяющие разрешить множество ситуаций, как повседневных, так и необычных. Эти ситуации варьируются от привычных, обыденных действий (таких, как поднимание предметов или обмен товарами) до охоты и битвы, а также других, более редких и интересных событий. Представленный здесь список далеко не полон. Средневековая жизнь преподносит намного больше неожиданностей, чем можно описать в одной главе, поэтому при возникновении определенных обстоятельств вы сами можете создать новые системы или переработать уже имеющиеся. Многие системы основаны на базовом броске на Атрибут + Способность.

Автоматические действия

Как правило, на автоматические поступки игрок тратит действие, но бросок кубиков не выполняется, поскольку такие действия считаются привычными.

*** Использование крови** (исцеление, повышение Атрибутов и пр.): за счет запасенной крови вампиры могут лечиться, повышать собственные Физические Атрибуты и использовать различные сверхъестественные умения. Полный список таких возможностей, а также их механизмы описаны выше по тексту. Помните, что расходование крови на повышение Атрибутов или использование Дисциплин не требует действия, хотя само применение Дисциплины обычно считается отдельным действием.

*** Встать на ноги:** игрок может потратить действие на то, чтобы его персонаж поднялся на ноги. Такое действие не требует броска кубиков. Если персонаж за этот же ход хочет сделать еще что-нибудь, игрок заявляет о множественном действии и выполняет бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 4). Если бросок оказывается успешным, персонаж встает и может попробовать выполнить другие действия. В случае неудачи персонаж остается лежать на земле. В случае провала персонаж получает травму при попытке встать, т. е. ему начисляется один уровень поверхностных повреждений.

*** Передвижение**: персонажи могут передвигаться шагом, быстрым шагом или бегом без отдельного броска кубиков. Шагом персонаж проходит не более 7 ярдов (6,4 м) за ход, быстрым шагом он за это время покрывает расстояние (в ярдах), равное 12 + значение Ловкости. Бегущий персонаж за ход покрывает 20 + (3 × Ловкость) ярдов. Ходьба не считается отдельным действием

и не влияет на запас бросков (если только Рассказчик не решит, что выполняемое персонажем задание настолько сложное, что даже обычно передвижение может стать отвлекающим фактором). Перемещение с большей скоростью требует множественного действия. Если персонаж движется со скоростью, превышающей половину от его максимальной скорости бега, он не может предпринимать никаких дополнительных действий. Травмы уменьшают расстояние, которое персонаж может покрыть за ход, некоторые умения и способности увеличивают его.

*** Подготовить оружие**: персонаж может достать нож, обнажить меч или натянуть тетиву, готовясь к сражению. Если он не предпринимает никаких других действий, броска не требуется. Если же персонаж хочет подготовить оружие одновременно с выполнением других действий, игрок должен заявить о множественном действии и бросить кубики на Ловкость + Фехтование или Ловкость + Стрельба из лука (сложность 4). Набрав один или несколько успехов, персонаж готовит оружие и без помех действует дальше. Неудача означает, что персонаж подготовил оружие, но его текущее значение инициативы равно 1. В случае провала персонаж роняет оружие, рвет тетиву и т. п.

*** Выжидание**: игрок может временно отложить выполнение персонажем каких-либо действий и уступить ход персонажу со следующей по значению инициативой (см. далее по тексту). Выжидающий персонаж может выполнить действие в самом конце хода, но если все игроки и Рассказчик решают выждать в течение этого хода, никто не совершает никаких действий, и ход заканчивается. Выжидание не считается действием.

Дела человеческие

Жизнь и не-жизнь в Темном средневековье плотно переплетены между собой, и многие Каниты поддерживают тесные связи со смертными: кто-то из них управляет стадами смертных, а кто-то стремится затеряться среди людей и скрыть свою истинную природу. В любом случае, предложенные ниже системы позволяют Рассказчику направлять действия как вампиров, так и смертных персонажей. Как и всегда, Рассказчик не обязан пользоваться этими правилами, ему достаточно будет лишь опираться на них при отыгрыше.

Физические действия

*** Карабканье** (Ловкость + Атлетизм): умение взбираться по вертикальным поверхностям, будь то скала или каменная стена, отличает владык ночи от обычных людей. Чтобы персонаж вкарабкался по вертикальной поверхности, игроку нужно выполнить бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 6, но некоторые Дисциплины, например, Когти зверя Дисциплины Превращения или выращенные при помощи Изменчивости костяные шипы, позволяют снизить это значение до 4). Выполняется ряд бросков (extended roll), каждый успешный балл означает, что игрок поднялся примерно на 10 футов (3 м). Рассказчик может изменить это расстояние с учетом сложности поверхности, по которой движется персонаж (например, 4,6 м за успех для простого склона с множеством опор для рук и ног и 1,5 м за успех для стены из плотно пригнанных камней). Неудачный бросок означает, что в этот ход персонаж не может подняться выше, возможно, потому, что ему не удалось выбрать удобный маршрут для передвижения или нужно изменить положение, чтобы продолжить подъем. Но провал может стать катастрофой. По решению Рассказчика, персонаж может застрять, впасть в панику или даже упасть.

*** Переноска грузов** (Сила): большинство средневековых людей носят с собой орудия своего труда, но вес и количество предметов, которые человек может без особых затруднений носить при себе, ограничены. Персонаж может нести орудия весом в 25 фунтов (11,3 кг) за каждую точку в Силе (+ Могущество, если есть) безо всяких штрафов. Если вес превышает это значение (так называемую *предельную грузоподъемность*), сложность любого физического действия возрастает на единицу. Каждые 25 фунтов сверх нормы вполовину уменьшают скорость передвижения персонажа (с перегрузом в 1 – 25 фунтов персонаж движется с половиной своей обычной скорости, при перегрузе в 26 – 50 футов скорость составляет четверть от стандартного значения и так далее). Персонаж, вдвое превысивший предельную грузоподъемность, вообще не может двигаться. В игре не обязательно строго придерживаться этого правила (например, заставляя игроков подробно перечислять все снаряжение своих персонажей), но все же оно позволяет избежать превращения персонажей в ломовых лошадей.

*** Прыжки** (Сила или Сила + Атлетизм): прыгать достаточно просто, и короткие прыжки, как правило, выполняются без броска кубиков. Прыжки на большие расстояние, а также прыжки, которые могут окончиться неудачей, отыгрываются броском со сложностью 3. Прыжки с места считаются по Силе персонажа, прыжки с разбега – по Силе + Атлетизм. Каждый успешный балл позволяет прыгнуть на 2 фута (0,6 м) вверх или на 4 фута (1,2 м) в горизонтальном направлении. В случае неудачи персонажу не удается допрыгнуть до выбранного места, но игрок может выполнить бросок на Ловкость + Атлетизм, чтобы дать персонажу зацепиться за какой-нибудь выступ или иным образом избежать падения и травм. При провале персонажу не удается выполнить прыжок, при этом он или не допрыгивает и при падении получает травму или прыгает слишком далеко и врезается в препятствие – с тем же результатом. Персонаж может оценить дистанцию прыжка (а значит, и количество нужных успешных баллов). Для этого игроку нужно набрать три успешных балла в броске на Восприятие + Атлетизм (сложность 6).

*** Подъем тяжестей** (Сила): некоторые Каиниты обладают поистине невероятной силой, в то время как прочие в этом отношении мало отличаются от обычных людей. С таблице "Проявления силы" перечислены минимальные значения Силы, необходимые для подъема или поломки определенных предметов без выполнения броска (например, персонаж с Силой 4 может швырнуть полную бочку, не выполняя специального броска для того, чтобы поднять ее). Дисциплина Могущество повышает мощь персонажа: значение Дисциплины складывается с текущим значением Силы. По решению Рассказчика требования к Силе могут быть снижены, если персонаж собирается оттащить или откатить (а не поднять и не сломать) предмет.

Персонаж может поднять предмет тяжелее определяемого по Силе веса, но в этом случае игроку нужно выполнить бросок на Силу воли (сложность 9). Каждый успешный балл увеличивает текущее значение Силы персонажа на единицу (т. е. при Силе 4 персонаж, набравший два успешных балла, получит текущее значение Силы 6). В случае неудачи текущее значение Силы остается неизменным, провал означает, что персонаж потерпел неудачу и получил один уровень поверхностных повреждений из-за чрезмерных усилий или падения поднимаемого предмета на ногу.

Если предмет поднимает несколько персонажей, каждый игрок отдельно выполняет бросок на Силу воли, успешные баллы суммируются. Количество персонажей, которые могут объединить свои усилия для того, чтобы поднять предмет, определяется Рассказчиком.

Сила	Действие	Поднимаемый вес
1	Порвать рубаху	40 фунтов (18,1 кг)
2	Разломать стул	100 фунтов (45,4 кг)
3	Пробить ногой сплетенную из прутьев стену	250 фунтов (113,4 кг)
4	Разломать бочку	400 фунтов (181,4 кг)
5	Перевернуть груженую повозку	650 фунтов (285 кг)
6	Порвать кольчугу	800 фунтов (363 кг)
7	Погнуть железный прут толщиной в 1 дюйм (2,5 см)	900 фунтов (408,2 кг)
8	Поднять лошадь	1000 фунтов (453,6 кг)
9	Пробить кулаком частокол	1200 фунтов (544,3 кг)
10	Поднять груженую повозку	1500 фунтов (680,4 кг)
11	Поднять опускную решетку	2000 фунтов (907,2 кг)
12	Сломать небольшое дерево	3000 фунтов (1361 кг)
13	Поднять осадное орудие	4000 фунтов (1814 кг)
14	Пробить кулаком каменную стену	5000 фунтов (2268 кг)
15	Опрокинуть крепостную стену	6000 фунтов (2722 кг)

*** Открыть / закрыть** (Сила): чтобы выломать запертую дверь, выполняется бросок на Силу (сложность 6). Требуемое количество успехов зависит от двери и замка. Чтобы выломать запертую на щеколду дверь деревенского дома, достаточно одного успешного балла; более прочная дверь или дверь, закрытая на засов, потребует двух-трех баллов. Чтобы выломать запертую дверь замка, нужно пять успешных баллов. По решению Рассказчика выбивание двери может стать длительным действием (extended action), при этом постепенный набор успешных баллов отражает причинение все возрастающих повреждений двери или раме. Иногда дверь приходится выбивать

сразу нескольким персонажам, особенно если речь идет о таких конструкциях, как замковые ворота (в этом случае сложность может быть равна 8, группе персонажей надо набрать 10 и более баллов). В случае провала персонаж получает один уровень поверхностных повреждений, так как его плечо или нога пострадали от столкновения с дверью.

*** Плавание** (Выносливость + Атлетизм): чтобы плавать, у персонажа должна быть минимум одна точка в Атлетизме. Чаще всего плавание не требует выполнения бросков, за исключением тех случаев, когда персонажу надо проплыть большое расстояние или удержаться на воде в сложных условиях. Обычно сложность броска на Выносливость + Атлетизм равно 5, но это значение может увеличиться на 1-2 пункта из-за окружающих условий. Из-за того, что Каиниты по природе своей лишены плавучести, для них сложность плавания автоматически повышается на единицу (т. е. до 6). Время выполнения броска также определяется обстоятельствами: при долгом плавании бросок выполняется через каждый час и одного успешного балла достаточно для того, чтобы остаться наплаву, хотя сложность бросков с каждым разом возрастает. Это правило действует в том случае, когда персонаж постоянно поддерживает небольшую скорость примерно 1 - 2 мили в час (1,6 – 3,2 км/ч). Если скорость передвижения у персонажа выше, он устает быстрее и потому должен выполнять броски через каждые несколько сот ярдов (100 ярдов примерно равно 91,4 м). При сложных природных условиях (например, в бурной реке или при сильном обратном течении) бросок выполняется через каждые 10 ярдов. Неудачный бросок не означает, что персонаж тонет, скорее, что у него возникают какие-то затруднения и его сносит назад. Только в случае провала персонаж начинает тонуть (см. соответствующий раздел ниже по тексту). Каинит утонуть не может, зато может привлечь к себе внимание хищников или погрузиться ниже уровня поверхности (из-за ему станет сложнее двигаться и ориентироваться в пространстве).

*** Метание** (Ловкость + Атлетизм): мелкие предметы (чей вес не превышает 3 фунтов) можно метать на расстояние в ярдах, равное 5×Сила персонажа. За каждые два фунта веса это расстояние уменьшается на пять ярдов (4,6 м). По решению Рассказчика форма предмета может влиять на дальность броска (предметы обтекаемой формы летят дальше). Чтобы метнуть предмет хоть сколько-нибудь точно, нужно выполнить бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 6 для половины максимальной дистанции броска и 8 для максимальной дистанции броска). Сложность также может зависеть от размеров цели и характеристик снаряда, как и от природных условий, например, ветра и освещения. Если предмет используется как метательное оружие, см. правила ниже по тексту. Успешный балл означает, что брошенный предмет приземлился там, где надо, в случае неудачного броска предмет пролетает мимо цели. При провале персонаж может уронить предмет (вполне возможно, что себе на ногу), метнуть его в союзника и т. д., в зависимости от ситуации.

Преступления и управление

*** Подкуп и мздоимство** (интеллект + Политика, Манипулирование + Торговля): в любой бюрократической системе колеса государства вращаются быстрее, если их как следует смазать, и Европа здесь не исключение. Умение подкупить нужного человека для того, чтобы получить гильдейское свидетельство, освободить "арестованного по ошибке" приятеля или организовать присутствие (или отсутствие) стражников на улице – это искусство, в котором подвизаются многие, но совершенства достигают лишь избранные. Подкуп чиновника – процесс двухэтапный. Во-первых, нужно найти нужного чиновника, для чего выполняется бросок на Интеллект + Политика (сложность зависит от законности и простоты просьбы). Например, легко найти чиновника, который за взятку разрешит установить на рынке лавку (сложность 3), а вот обнаружить потенциальный источник информации об охране барона не так-то просто (сложность 7). Неудачные броски показывают отсутствие какого-либо эффекта от ваших поисков, а вот провал может привести к тому, что о ваших усилиях станет известно не тем людям. Если вопрос касается товаров и торговли, то по решению Рассказчика игрок может выполнить бросок на Интеллект + Торговля.

После того, как удалось обнаружить нужного человека, его как-то нужно склонить к сотрудничеству. Для этого выполняется бросок на Манипулирование + торговля со сложностью, варьирующейся от значения Силы воли чиновника до значения Силы воли чиновника + 3, в зависимости от законности просьбы. Успешный бросок показывает, что чиновника удалось подкупить, а также определяет, насколько удачно: один успех означает, что подкупленный чиновник мучается

виной и может признаться в своем грехе, пять успехов обещают полное спокойствие с его стороны. В случае неудачи чиновник берет деньги, но не оказывает "услугу", а при провале он предпринимает определенные действия во вред персонажу, пытавшемуся его подкупить.

*** Покупка и продажа** (Манипулирование + Торговля): хотя по всей Европе в ходу монеты, обмен остается краеугольным камнем средневековой экономики. Рынки и ярмарки, а не магазины – вот самые распространенные источники товаров (хотя ремесленники и мастеровые могут продавать свою продукцию и в постоянных лавках). На рассвете к городским воротам прибывают крестьяне, которые стараются завершить все дела при свете дня.

Найти на рынке обычные товары просто. Обычно на это уходит лишь несколько минут. Менее распространенные товары могут потребовать броска на Восприятие + Торговля, сложность которого зависит от доступности требуемой вещи. При заключении сделки принято торговаться, особенно при обмене на другие товары и услуги, а не на звонкую монету. Этот процесс отыгрывается противопоставленным броском на Манипулирование + Торговля, и выигравший персонаж получает скидку пропорционально количеству набранных баллов. Один балл обеспечивает скидку примерно на 10%, три балла заставляют продавца снизить цену до минимально возможной. Пять баллов позволяют покупателю заболтать продавца так, что тот согласится на продажу себе в убыток.

*** Сбор слухов** (возможны варианты): для средневековых людей новости очень важны, ими часто обмениваются в тавернах и на рынках, и каждое такое место – настоящий чан, в котором бродят как местные слухи, так и истории из мест более отдаленных. Выслушать новости очень просто: для этого выполняется бросок на Обаяние + Бдительность, количество успешных баллов определяет объем и подробность рассказов. Отделить правду от выдумки уже сложнее: нужно выполнить бросок на Восприятие + любая Способность, теснее всего связанная с темой разговора. Чаще всего это Торговля, Этикет и Политика, но ими выбор не ограничивается. Общеизвестные сведения получить легко (сложность 3), но чем сильнее пытаются утаить нужную персонажам информацию, тем труднее будет ее поиск (сложность 7 или 8). На местном рынке (таком, как в Кингс Линн) едва ли удастся собрать столько же новостей из разных уголков Европы, как на крупной ярмарке (как в Труа или Любеке).

*** Управление хозяйством или предприятием** (возможны варианты): управление предприятием или крупным хозяйством (таким, как имение лорда) требует немалой проницательности, а также умения вести учет и организовывать работу с максимальной эффективностью. Самой необходимой Способностью в этом случае становится Сенешаль, но другие таланты тоже нельзя сбрасывать со счетов. Управление повседневными делами требует броска на Интеллект + Сенешаль раз в неделю, сложность зависит от состояния экономики в данной местности и многоплановости самого хозяйства / предприятия. Так, сложность управления небольшим домом в Линкольне равна 4 – как правило, только серьезное ухудшение экономической ситуации может хоть как-то повлиять на повседневную рутину, – а вот сложность управления Лувром, парижским замком французских королей, равна 7 даже при идеальном состоянии экономики. Подбор персонала требует броска на Восприятие + Эмпатия, сложность зависит от количества готовых наняться работников. Один успех означает получение необходимой помощи, три – значительную помощь, а пять – что у вас в хозяйстве появился настоящий талант. Наем работников (и присмотр за ними) является частью повседневных обязанностей, но разрешение время от времени возникающих недоразумений требует броска на Обаяние + Лидерство. Учет финансов, запасов и всего прочего отыгрывается броском на Восприятие + Сенешаль (или Восприятие + Расследование, если требуется выявить злоупотребления).

Поддержание отношений с местными ремесленными и торговыми объединениями (которые в разных местах называют гильдиями, коммунами и корпорациями) не менее важно, чем повседневный присмотр за хозяйством. Еженедельно выполняется бросок на Манипулирование + Сенешаль. Персонажи, занимающие высокое положение в гильдиях, также вынуждены взаимодействовать со светскими (знать) и церковными (духовенство) властями, представители которых не могут быть членами гильдий. Общение с ними обыгрывается броском на Интеллект + Политика. Следует помнить, что хотя дискриминация по полу является неотъемлемым признаком средневе-

кового общества, женщины все же являются важнейшей частью любого производства и могут как работать бок о бок со своими мужьями, так и владеть и управлять имуществом.

*** Преследование** (Ловкость + Атлетизм / Верховая езда): иногда Каинитам приходится преследовать свою жертву или самим спасаться от погони (например, от охотников на ведьм или других вампиров). Исход такого преследования вполне понятен в тех случаях, когда один персонаж (или группа персонажей) быстрее второго (см. Передвижение) и нет никакой возможности обмануть погоню: более быстрый персонаж ловит более медленного (или успешно убегает от него). Но если скорость у обоих персонажей примерно равна, а ландшафт позволяет спрятаться и затаиться, преследование усложняется и начинает зависеть от выносливости (по крайней мере, когда речь идет о смертных) и хитрости, а не от скорости. Система для подобных погонь представлена ниже.

Преследование – это длительное действие, при котором каждый из участников выполняет ряд бросков на Ловкость + Атлетизм (если он движется пешком) или Ловкость + Верховая езда (если он движется верхом). Жертва начинает гонку с некоторым количеством бонусных успешных баллов, которое зависит от расстояния, изначально отделяющего ее от преследователей: один успешный балл за каждые два ярда (при передвижении пешком) или за каждые 10 ярдов (при передвижении верхом). На каждом ходу погони преследователь и жертва бросают кубики и добавляют полученные успехи к уже набранным баллам. Если у преследователя число успешных баллов больше или равно числу таких баллов у преследуемого, считается, что жертву удалось догнать, и теперь по отношению к ней можно предпринять любое действие, которое положит конец погоне. В противном случае преследование продолжается. По решению Рассказчика преследователь может выполнить бросок на Восприятие, чтобы не упустить жертву из виду. Начальная сложность такого броска колеблется от 4 до 6 (в зависимости от окружающей местности), каждый успешный балл, набранный жертвой сверх того количества баллов, что было набрано преследователем, повышает сложность на единицу. Если бросок оказался неудачным, жертве удается убежать (хотя преследователь может продолжить поиски). При провале преследователь принимает за жертву другого человека или допускает еще более серьезную ошибку. Количество ходов, на протяжении которых смертные могут участвовать в погоне (в любом качестве), вдвое превышает их Выносливость. После этого каждый ход на единицу увеличивает сложность броска на преследование / бегство.

Пример: *колдун Адольф из клана Тремеров убегает от воина Константина из клана Цимисхов по улицам Буды. Так как улицы полны людей, Рассказчик решает, что начальная сложность броска на Восприятие равна 6. Пока что Адольфу удалось набрать 6 баллов, а Константину – всего 4, т. е. разница составляет 2 балла. Поэтому сложность броска на Восприятие будет равна 8 (6 + 2). Константину придется напрячь зрение…*

*** Скрытое наблюдение** (Ловкость + Маскировка): иногда персонажу нужно тайно проследить за кем-нибудь; это действие называется скрытым наблюдением. Шпионящий персонаж выполняет бросок на Ловкость + маскировку (сложность 6), и ему нужно набрать минимум один балл, чтобы не потерять свою жертву в самом начале преследования. Неудача не обязательно выдает присутствие персонажа (решение принимает Рассказчик), зато при провале они почти наверняка обнаружит себя. Жертва при желании может обнаружить слежку, в чем ей поможет или ее собственный опыт в тайном наблюдении, или какой-нибудь промах со стороны преследователя. Для этого игрок выполняет бросок на Восприятие + бдительность, ему противопоставляется бросок на Ловкость + Маскировка у преследователя. Начальная сложность обоих бросков равна 6, но ее можно изменить с учетом окружающей обстановки, например, наличия на улицах других людей или знакомства с ландшафтом. Если жертва набрала больше баллов, чем преследователь, она замечает слежку; в противном случае она не догадывается об увязавшемся за ней "хвосте". Чтобы минимизировать вероятность обнаружения, группы преследователей могут работать сообща (это требует специального обучения), постоянно "сдавая" бросок на выслеживание своим товарищам, чтобы жертва не смогла засечь одного из них. Такие группы могут объединить свои броски на маскировку.

*** Подкрадывание** (Ловкость + Маскировка): сражение далеко не всегда оказывается лучшим ответом на все вопросы. Во многих случаях незаметность – умение затаиться – приносит

больше пользы, чем прямое столкновение. Персонажи с Затемнением могут стать незаметными буквально на ровном месте, прочим же приходится обходиться сноровкой и навыками, чтобы проскользнуть мимо стражников или затеряться в тенях. В таком случае выполняется бросок на Ловкость + Маскировка, начальная сложность равна 6; она может возрасти при наличии внимательного дозорного или отсутствия прикрытия и уменьшиться благодаря темноте, укрытию или разным отвлекающим факторам. Еще один бросок выполняется для наблюдателей (собирательно) – бросаются кубики на Восприятие + Бдительность, сложность равна 6 (также может меняться с учетом обстоятельств). Если крадущийся персонаж набирает больше баллов, чем наблюдатели, ему удается проскользнуть незамеченным. Если наблюдатели набирают больше или столько же баллов, сколько есть у персонажа, он считается обнаруженным. Провал у крадущегося персонажа означает, что он каким-то образом выдал свое присутствие (например, вышел на открытое пространство или наступил коту на хвост). Провал у наблюдателей означает полное отсутствие внимания (например, они обсуждают в таверне события прошлого вечера или просто задремали). В тех случаях, когда учитывать характеристики наблюдателей нет смысла, игрок выполняет простой бросок на Ловкость + Маскировка, сложность которого зависит от общей безопасности местности. Количество успешных баллов определяет, насколько удачно ему удалось затаиться.

*** Выслеживание** (Восприятие + Выживание): в отличие от скрытого наблюдения, когда персонаж следует за своей жертвой по пятам, выслеживание – это искусство найти кого-либо по оставленным следам. Следопыт высматривает отпечатки ног, поврежденную растительность и прочие метки, по которым можно проследить путь жертвы, зачастую дополняя полученную информацию щедрой порцией интуиции. Количество успешных баллов, полученных при броске на Восприятие + Выживание, определяет количество обнаруженных следов. Один балл позволяет следопыту понять, что жертва проходила по этой местности; получив три балла, он может сказать, как давно здесь проходили разыскиваемые люди и сколько их было. Пять и более успехов позволяют определить скорость передвижения и вес жертвы, а также наличие у нее травм или груза (по глубине и узору отпечатков ног и так далее).

Начальная сложность выслеживания равна 6, но ее можно уменьшить, если требуется пройти по следу большой группы существ или если жертва слишком беспечна, или повысить из-за сложной местности (например, каменной мостовой) или плохой погоды (дождя). При провале следопыт не только сбивается с пути, но и уничтожает или портит оставленные жертвой следы так, что никто другой уже не сможет прочесть их. Персонаж может замаскировать свои следы, выполнив бросок на Сообразительность + Выживание (сложность 6, меняется с учетом обстоятельств). Каждый успешный балл повышает сложность выслеживания персонажа.

*** Следствие** (Восприятие + Расследование): ночи Темного Средневековья полны секретов, будь то имя кукловода, дергающего за ниточки короля или регента, способ провести в город контрабанду, причина жестокого убийства или место сбора еретиков. Поиск улик (в разговорах, на местности и на телах), которые могут пролить свет на эти тайны, требует времени и сноровки, к тому же сам процесс сильно зависит как от обстоятельств, так и от природы расследования. Можно систематически исследовать все мелкие детали или же довериться интуиции и положиться на логику. В первом случае вы потратить больше времени, но, скорее всего, найдете улики (в конце концов). Во втором случае вы сбережете время и быстрее получите результат, пожертвовав при этом его точностью и полнотой. Одного броска на Восприятие + Расследование достаточно для целой ночи систематических поисков (сложность 4), примерно одной сцены обычной работы (сложность 5) или нескольких минут интуитивного озарения (сложность 7). Один успешный балл позволяет получить самую общую информацию, несколько баллов обеспечивают подробные сведения по интересующему персонажа вопросу, а также, возможно, позволяют дедуктивным методом прийти к правильному заключению на основе имеющихся улик. При провале явные улики теряются или даже уничтожаются. По решению Рассказчика процесс расследования может стать длительным действием, на выполнение которого требуется несколько ночей.

*** Допрос** (Манипулирование + Эмпатия / Запугивание): не всегда бывает достаточно просто спросить. Иногда для сбора нужных сведений требуется прибегнуть к "убеждению", и правители Темного Средневековья весьма ценят подобных умельцев. Допрос может быть как спокойным, состоящим из тщательно продуманных вопросов, с помощью которых следователь наводит

жертву на нужные ответы, так и действительно жестким. Хотя люди этой эпоха знают о психологических пытках, все же основным "средством поощрения" остаются боль и физическое насилие, поэтому услуги умелого палача ценятся весьма высоко. Используемые методы могут быть самыми разными, особенно когда дело доходит до сверхъестественных существ. Например, притапливание (когда голову жертвы погружают в воду) не действует на лишенных дыхания вампиров, а способность к исцелению позволяет Каинитам быстро заживлять большинство ран. В общем случае, во время допроса вопрошающий выполняет ряд бросков на Манипулирование + Запугивание (сложность 6), а жертва бросает кубики на Силу воли или Выносливость (+ Стойкость), в зависимости от того, значение какой характеристики у нее выше. При психологических пытках жертва всегда противостоит мучителю за счет Силы воли. Более дружественная манера общения требует от допрашивающего броска на Манипулирование + Эмпатию, а от жертвы – броска на Силу воли.

И при убеждении, и при пытках следователь получает информацию в том случае, если наберет больше баллов, чем выпало у жертвы. Объем и точность информации зависит от количества баллов, оставшихся у следователя после вычитания из полученного результата баллов жертвы ("чистых" баллов). Если это количество равно или превосходит значение Силы воли жертвы, следователь вытягивает из этого персонажа все, что тому известно. Провал у любого из участников допроса может привести к самым разнообразным последствиям. Так, жертва может случайно выдать нужную информацию, а следователь – зайти слишком далеко и причинить жертве увечья. А Каинита провал может вогнать в безумие…

Пытка почти всегда причиняет жертве тяжелые увечья. За каждый ход под пыткой жертва теряет один уровень здоровья (физические мучения, поверхностные повреждения) или единицу временной Силы воли (психологическая пытка). Если здоровье снижается до уровня "Недееспособность" или Сила воли падает до нуля, персонаж теряет сознание.

*** Запугивание** (Сила / Манипулирование + Запугивание): Каиниты и аристократы по праву считаются искусными манипуляторами, но иногда приходится прибегать к более прямым методам воздействия, запугивая непокорных откровенными угрозами. Запугивание, к которому склонны также разбойники из простонародья, может быть пассивным и активным. Пассивное запугивание – результат внешнего вида и поведения персонажа. Рыночная толпа расступается, пропуская сурового солдата, а завсегдатаи таверны уступают ему место. Чем выше значение Запугивания у персонажа, тем с большей опаской к нему будут относиться (хотя некоторые сорвиголовы могут бросить ему вызов, желая проверить на смелость). Пассивное запугивание не требует броска кубиков.

Активное запугивание может быть как откровенным, так и скрытым и состоять из прямых угроз или намеков. Намеки обыгрываются противопоставленным броском: Манипулирование + Запугивание у персонажа против Силы воли у жертвы. Прибегший к запугиванию персонаж должен набрать больше баллов, чтобы нагнать страху на оппонента. "Чистые" баллы определяют силу этого страха. Каждый уровень Присутствия обеспечивает любому из участников один автоматический успех. Если персонаж набирает меньше баллов, чем жертва, попытка запугивания оказалась неудачной. Если персонаж проваливает бросок, все его попытки напугать оппонента заканчиваются ничем и даже могут вызвать смех у жертвы. Прямые угрозы – обычно подкрепляемые насилием – обыгрываются точно так же, но Манипулирование заменяется Силой (т. е. выполняется бросок на Силу + Запугивание). Жертва также может использовать свою Силу + Запугивание вместо Силы воли.

Социальные действия

*** Кутеж** (Обаяние + Эмпатия): вампиры – создания социальные, и многие из них охотно тратят свою не-жизнь на развлечения. Порою такое времяпровождение приносит пользу, поскольку позволяет влиять на других персонажей (например, умасливать потенциального союзника или собирать информацию) и усиливает связи между ними. Начальная сложность равна 6, но она может меняться с учетом Натур задействованных персонажей. Так, у Сибарита больше возможностей расслабиться и повлиять на других людей, чем у Кающегося грешники. Количество успешных баллов показывает, насколько удачно действовали персонажи, а провал означает серьезную неприятность (персонаж оскорбил возможного союзника, завязалась драка, вампир каким-то образом выдал свою истинную природу и т. п.).

*** Уговоры** (Манипулирование + Хитрость): разумные доводы хорошо применять в кругу знати и духовенства, но на улице быстрый ум и еще более быстрый язык – это порою единственное, что отделяет вас от близкого знакомства с копьями стражников. Не важно, врете вы, говорите искренне или смешиваете ложь с правдой, ваша цель – убедить жертву (или сбить ее с толку). Говорящий персонаж выполняет бросок на Манипулирование + Хитрость, его оппонент – бросок на Силу воли. Сложность обоих бросков равна 6, выигрывает персонаж, набравший большее число баллов: он или убеждает оппонента в своей искренности, или успешно противостоит попыткам заболтать себя. Если персонажи набирают равное количество баллов, их разговор продолжается еще один ход. В случае провала убеждающий персонаж заходит слишком далеко (обычно его ловят на лжи), а жертва с готовностью верит во все, что ей сказали, и будет отстаивать истинность услышанных слов, даже если ей предоставят доказательства обратного.

*** Соблазнение** (возможны варианты): после Становления физическая составляющая секса во многом утрачивает свою прелесть, но эта потеря в полной мере компенсируется пьянящим экстазом Поцелуя. К тому же вампиры – социальные хищники, и темное удовольствие от вовлечения смертных в беззаконные союзы только усиливается при переходе в не-жизнь. Само соблазнение – это долгий, увлекательный процесс, состоящий из множества этапов и требующий целого набора навыков. Чаще всего он воспроизводится через отыгрыш. Предложенная нами система лишь кратко описывает его.

Первый этап – это сближение с жертвой и пробуждение в ней интереса к персонажу, для чего выполняется бросок на Внешность + Хитрость со сложностью, равной Сообразительности +3 у жертвы. Один успешный балл означает, что жертва заинтересовалась персонажем и благосклонно ответила ему. Дополнительные баллы отражают возрастающий интерес и снижают сложность следующих бросков; при провале персонаж не только не смог привлечь к себе внимание жертвы, но и, возможно, обидел ее.

Второй этап – это завязывание отношений, сопровождающееся флиртом и остроумной пикировкой. Для этого выполняется бросок на Сообразительность + Хитрость (сложность равна Интеллекту + 3 у жертвы). Успешные баллы означают, что отношения развиваются вполне удачно, каждый балл после первого снижает сложность последующих бросков. В случае неудачи жертва отдаляется, но сохраняет хорошие отношения с персонажем (возможно, ее отозвали или она просто не заинтересована в романтической связи). При провале персонаж оскорбляет жертву своими намеками, заставляя ее удалиться в гневе.

Третий и последний этап требует броска на Обаяние + Эмпатию со сложностью, равной Восприятию +3 у жертвы. Если персонаж получает хотя бы один успешный балл, жертва охотно идет на развитие отношений, влюбляется в персонажа и хочет "познакомиться с ним поближе". Далее игроки могут изобразить все последующие события, включающие интим и/или питание. В случае неудачи соблазнение временно прекращается (но его можно продолжить в другое время), провал означает полный разрыв всех отношений с жертвой.

Творчество и наука

*** Создание произведения искусства** (возможны варианты): хотя в Темные Века искусство ценилось не так высоко, как в следующие эпохи, все же Средневековье дало миру немало великих творений. Трубадуры сочиняли песни, изумительные фрески и лепнина украшали дворцы и церкви. Многие Каиниты охотно участвуют в подобной деятельности – не только как покровители искусства, но и напрямую, пытаясь создать нечто достойное, будь то картина, гобелен, песня или рассказ. В зависимости от склонностей вампира, такие попытки могут быть проявлением его изысканного вкуса, способом воплотить изощренные фантазии или же привязкой к утраченной человеческой жизни. Хотя самыми известными покровителями искусств среди вампиров считаются Тореадоры, немало других Каинитов также проявляют интерес к этой деятельности.

Творческий процесс во многом зависит от персонажа и создаваемого предмета искусства, но в нем всегда можно выделить три этапа: замысел, исполнение и представление. Игрок может сам выбрать тему и стиль своей работы, но бросок на Восприятие + Выразительность или Восприятие + Ремесло (в зависимости от выбранного вида деятельности) позволяет понять, насколько хорошо персонаж представляет себе идею. Сложность броска зависит от трудности поставленной задачи. Сочинение простого стихотворения имеет сложность 4; сочинение песни, которая высмеивает князя под видом напыщенной похвальбы, имеет сложность 8. Применительно к изобразительному искусству, такому, как скульптура или живопись, количество успешных баллов определяет качество работы и позволяет понять, как публика отнесется к результатам трудов. Успех сочинений – песен, пьес и т. п. – во многом зависит от талантов актеров и исполнителей (см. «Исполнение» или «Выступление»), но именно броски при создании произведения определяют его качество. Хорошее представление может придать блеск ничем не примечательной пьесе, а действительно хорошее сочинение будет оценено даже вопреки невнятному исполнению. Но все же не так-то просто сделать сито из собачьего хвоста…

*** Выступление** (Обаяние + Выразительность / Лидерство): умение выступать в Средние Века ценится весьма высоко, поскольку часто приходится обращаться к суду или вдохновлять на бой армию. Талант управлять людьми через слова и речи просто необходим политикам, военачальникам и духовенству. Когда персонажу нужно привлечь кого-либо на свою сторону, выполняется бросок на Обаяние + Выступление (если нужно обаять толпу) или Лидерство (если требуется призвать толпу к действию). Сложность броска обычно равна 6, но может меняться в ту или иную сторону в зависимости от количества слушателей и их отношения к персонажу. Небольшая группа дружелюбно настроенных людей поддается манипуляции намного охотней, чем большая враждебная толпа. Количество успешных баллов определяет, насколько сильно оратору удалось завладеть вниманием аудитории (если успешных баллов нет, все его усилия пропали даром). В случае провала может пострадать репутация выступающего персонажа, а дружественный настрой толпы может смениться на враждебный. Соответствующая подготовка (Интеллект + Выразительность) повышает или понижает сложность выступления. Спонтанность (настоящая или кажущаяся) делает выступление более искренним, но хорошо составленная речь нередко позволяет избежать провала и добиться успеха.

*** Исполнение** (Обаяние + Исполнение): иногда развлечения дополняются рассказом историй, пением и игрой на музыкальных инструментах и даже театральными представлениями. Если персонаж оказался участником такого выступления, выполняется бросок на Обаяние + Исполнение. Начальная сложность равна 6, но может меняться в зависимости от настроения аудитории и качества исполняемого сочинения. Враждебно настроенным слушателям сложно угодить, но хорошо написанную пьесу (см. «Создание произведения искусства») не испортит даже плохая актерская игра. Один успешный балл означает, что представление принято благосклонно, но особого впечатления не произвело. Три балла делают выступление запоминающимся событием, о котором еще несколько недель будут вспоминать при дворе. Пять и более успешных баллов превращают представление в поистине редкостное зрелище, годами остающееся в памяти зрителей. Неудачный бросок приводит к небольшим неприятностям, а провал означает отвратительное выступление, о котором еще долго будут вспоминать при каждом удобном случае.

*** Исследование** (интеллект + Академические знания): свойственное Каинитам долголетие делает их свидетелями множества экспериментов и позволяет узнать немало интересных фактов, но для того, чтобы найти определенную информацию, порою приходится потрудиться. У людей частная библиотека – большая редкость, обычно принадлежащая тому или иному духовному лицу, но многие Каиниты годами и даже веками собирают книги. Чтобы найти в этих томах (которые нередко сами по себе являются произведением искусства) нужные сведения, выполняется бросок на Интеллект + Академические знания. Если персонаж ищет информацию, связанную с другим Познанием (будь то римское право или тайные оккультные символы), выполняется бросок на Интеллект + Академические знания *или* соответствующее Познание (выбирается та характеристика, у которой значение ниже). Количество успешных баллов определяет объем и полноту найденной информации, а провал означает, что персонажу ничего не удалось обнаружить (или что он сделал неправильные выводы из прочитанного). Из-за малодоступности книг максимальное количество успешных баллов, которое персонаж может набрать при поисках в собственной библиотеке), ограничивается значением Дополнения Ресурсы. На университетские и монастырские библиотеки это ограничение не распространяется.

Придворная жизнь

*** Обретение политических союзников** (возможны варианты): Война Князей ведется как на политической арене, так и на полях сражений. Поиск и обретение политических союзников стали важнейшей ее частью. Вопреки распространенному мнению, жестокие политические игры вовсе не обязательно ведутся бесчувственными роботами. Нет, в них участвуют обычные люди с полным набором чувств и эмоций, но эти люди безжалостно добиваются желаемого. А для того, чтобы добиться желаемого, нужны пользующиеся доверием друзья и союзники. Бросок на Восприятие + Политику позволяет персонажу найти хороших союзников, а бросок на Обаяние + Эмпатию – завязать с ними дружбу. Сложность зависит от положения каждой из сторон в обществе и сходства между ними. К начальной сложность 6 добавьте значение Статуса у предполагаемого союзника, затем вычтите значение Статуса персонажа.

Пример: *если служитель со Статусом 3 хочет взять себе протеже со Статусом 1, то сложность броска будет равна 4 (6 +1 – 3). Если же новичок при дворе (Статус 0) ищет покровительства известного царедворца (Статус 3), то сложность броска составит 9 (6 + 3 – 0).*

Между бросками должно пройти какое-то время, минимум несколько ночей. Общее количество набранных баллов определяет прочность дружбы. Десять соответствует знакомству, 20 – легкой привязанности и т. д., вплоть до 80 – 100 баллов, которые означают дружбу, длящуюся годами (и даже дольше, в случае Каинитов). Если обе стороны стремятся к дружбе, то выполнять броски могут оба игрока, но набранные каждым из них баллы не суммируются – дружба не обязательно подразумевает равенство.

*** Клевета** (Манипулирование + Политика): умение оклеветать политического противника в Войне Князей не менее важно, чем талант находить себе союзников. Выполняется бросок на Манипулирование + Политика, сложность зависит от компетентности и политической хватки, демонстрируемой оппонентом. Настроить общественность против придворного кутилы довольно легко, а вот швыряться камнями в героя дня и не выглядеть при этом мелочным совсем не просто. Коли-

чество набранных баллов определяет достигнутый успех. Один балл вселяет сомнения в умы окружающих, пять – навсегда меняют мнение о данном человеке. Помните, что для того, чтобы поменять мнение всего двора, потребуется провести не одну дюжину разговоров и бросить немало намеков. Придется потратить не один месяц на распускание клеветы и слухов, чтобы добиться желаемого результата. Случившийся в это время провал вполне может привести к открытой вражде и даже дуэли.

Иногда нашептываний и инсинуаций недостаточно. Обвинить человека (или вампира) в преступлении, которого тот никогда не совершал, - распространенный метод уничтожения врага. Особенно эффективным он становится тогда, когда жертву подозревают в совершении такого преступления, но не могут ничего доказать. Чтобы дать делу ход, игроку нужно выполнить бросок на Интеллект + Хитрость, сложность которого зависит от законопослушности жертвы. Действительно ложное обвинение должно отыгрываться, и в процессе отыгрыша, скорее всего, будет задействовано немало других систем.

Состязания и война

*** Охота, в том числе соколиная** (возможны варианты): охота играет немалую роль в жизни средневековых людей, позволяя воинам показать свою доблесть и отточить навыки. Во-первых, охотник должен овладеть умением читать следы, чтобы можно было распознать и выследить дичь (Восприятие + Бдительность), для чего ему не обойтись без навыков верховой езды (Выносливость + Верховая езда). Как правило, обычно охота ведется на медведей и кабанов, поэтому охотнику приходится проявлять недюжинную выучку, чтобы при столкновении с загнанной в угол дичью усмирить коня и удержаться в седле (Сообразительность + Верховая езда). Наконец, животное нужно завалить, обычно – мечом или копьем. Так проверяется мужество воина и его умение обращаться с оружием (Ловкость + Фехтование). На кабанов также можно охотиться без коней, вооружившись рогатинами. Это еще более опасная и сложная задача, подтверждающая смелость охотника (выполняется бросок на Мужество), а также знание им леса и звериных повадок (Восприятие + Фехтование). Нередко люди охотятся на оленей и диких лошадей, обычно – с луком (Ловкость + Стрельба из лука). Соколиной охоте также отводится почетное место (Сообразительность + Знание животных), но позволить себе это развлечение могут лишь самые богатые и знатные люди.

*** Уход за оружием и снаряжением** (Восприятие + Ремесло): снаряжение, которым пользовались в Темном Средневековье, быстро изнашивалось и подвергалось огромным нагрузкам, и без надлежащего ухода могло утратить часть полезных качеств и даже сломаться. Большинство действий по уходу просты и привычны: смазать маслом седло, зашить прореху в камзоле, прицепить новую пряжку. Бывает и так, что нужную работу нельзя выполнить без предварительной подготовки и некоторого опыта. Уход за оружием - это, наверное, самая важная часть подобной деятельности, и именно о ней чаще всего забывают ленивые солдаты. Без постоянного ухода – заточки лезвий, смазывания натяжных механизмов арбалетов, проверки креплений и наконечников копий – оружие быстро теряет свою эффективность и выходит из строя. За доспехом тоже нужно ухаживать, чтобы он не терял защитных свойств (счищать ржавчину, следить, чтобы не пересохла кожаная основа, проверять прочность ремней). Каждый день на уход за снаряжением тратится некоторое время (а оружие обычно приводят в порядок сразу после сражения), но игроку достаточно выполнить бросок на Восприятие + Ремесло (сложность 5) раз в неделю по игровому времени. Для ухода за каким-то определенным видом оружия можно выполнить бросок на Восприятие + Стрельба из лука или Фехтование, но в этом случае сложность будет равна 6. Если бросок оказался успешным, персонаж благополучно выполнил все необходимые действия по уходу за снаряжением, которое теперь пригодно к дальнейшему использованию. В случае неудачи персонаж, как бы он ни старался, все равно о чем-то забыл. Что именно случилось, решает Рассказчик, но возможные последствия включают лопнувший ремень (в неподходящий момент), снижение эффективности оружия (-1 к повреждениям) или снижение защитных свойств доспехов (-1 к поглощению). При провале персонаж вместо того, чтобы привести снаряжение в порядок, портит один или несколько предметов.

*** Обработка ран** (возможны варианты): вампиры лечатся за счет силы своей крови, и этого им достаточно, но смертные не могут похвастаться такой удачей. Средневековая медицина далека

от совершенства – и это еще мягко сказано. Хотя существуют больницы и медицинские факультеты, чаще всего лечением занимаются деревенские знахарки, пользующие пациентов снадобьями, секрет которых был или получен в наследство от предшественников, или же открыт методом проб и ошибок. Иногда такое лечение включает откровенно нехристианские элементы. Отсюда не следует, что народная медицина неэффективна. На самом деле она зачастую не ступает по действенности тем средствам, которые прописывают ученые доктора. Лечение болезней нередко проводится наобум, но обработка ран, пусть и примитивная, дает неплохие результаты. Средневековые лекари вполне способны справиться с болью и несильным заражением. Лучшими врачами считают евреев, в особенности иберийских и левантийских, у которых есть возможность ознакомиться с греческими текстами по медицине, сохраненными мусульманами.

Основное, что может сделать лекарь для пациента, – это облегчить боль. Для этого используются припарки и травяные зелья, а также лубки и повязки. Отыгрывающий лекаря человек выполняет бросок на Интеллект + Медицина или Народная мудрость со сложностью 5 + штраф за ранение, начисленный пациенту (если пациент дошел до уровня Недееспособности, штраф считается равным 5). Даже одного успешного балла достаточно для того, чтобы на день уменьшить этот штраф наполовину.

Лекарь может оказать значительную помощь людям, страдающим от поверхностных повреждений, которые сами по себе не угрожают жизни. Чтобы ускорить исцеление от таких травм, выполняется бросок на Интеллект + Медицина со сложностью 5 + штраф за ранения у пациента. Успех наполовину сокращает время излечения. Вместо Медицины лекарь может воспользоваться Народной мудростью, но в этом случае сложность броска увеличивается на 2.

Учитывая состояние медицины, можно сказать, что с летальными повреждениями европейские лекари справляются далеко не так успешно. Обработка кровоточащих ран требует броска на Сообразительность + Народная мудрость или Медицина со сложностью 3 + штраф за ранение у пациента. Даже одного балла достаточно для того, чтобы остановить кровотечение и предотвратить воспаление. Если здоровье пациента упало до уровня Калека или Недееспособность, такого лечения хватит только на час. Помочь процессу исцеления совсем не просто. Когда пациент, находящийся под опекой врача, готов выполнить бросок на Выносливость, чтобы восстановить один уровень здоровья (см. далее по тексту), отыгрывающий лекаря человек бросает кубики на Интеллект + Медицина со сложностью 7 + штраф за ранения у пациента. Каждый успешный балл уменьшает ложность броска на Выносливость на единицу. По решению Рассказчика у врача-еврея или того, кто проходил обучение в сарацинских землях, сложность этого броска (Интеллект + Медицина) может быть снижена на единицу.

Неудачный бросок при уходе за пациентом означает, что все усилия врача пропали втуне, но через несколько часов он может повторить попытку (или минут, если требуется остановить кровотечение). Провал немедленно наносит пациенту еще один уровень летальных повреждений.

Подробнее о лечении смертных см. далее по тексту.

Дела вампирские

Помимо общих с людьми забот у Каинитов есть и свои собственные, такие, как питание, отношения в клане и так далее. Ниже предложены системы, позволяющие отобразить деятельность Каинитов в темные ночи Средневековья. Помните, что вся игровая механика призвана помогать Рассказчику и игрокам, а не заменять отыгрыш.

Еженощные действия

*** Пробуждение** (Восприятие, Дорога): восход и заход солнца крайне важны для Каинитов. Большинство из них – ночные создания, (не)естественным образом просыпающиеся после заката и впадающие в глубокий сон на рассвете. Персонажи могут бодрствовать в течение дня, используя Силу воли, но раннее пробуждение для многих из них – тяжкое испытание. Если находящего в дреме персонажа что-то побеспокоило, игрок может выполнить бросок на Восприятие (+ Прорицание, если есть) со сложностью 8. Если бросок оказался успешным, персонаж может проснуться и как-то отреагировать на раздражитель. Для поднятого таким образом персонажа игрок выполняет бросок на значение Дороги со сложностью 8. Каждый успешный балл позволяет персонажу действовать в течение хода, пять и более баллов означают, что персонаж полностью проснулся и

готов к действиям (помните, что у проснувшегося среди бела дня вампира запас кубиков на любой бросок не может превышать значения Дороги).

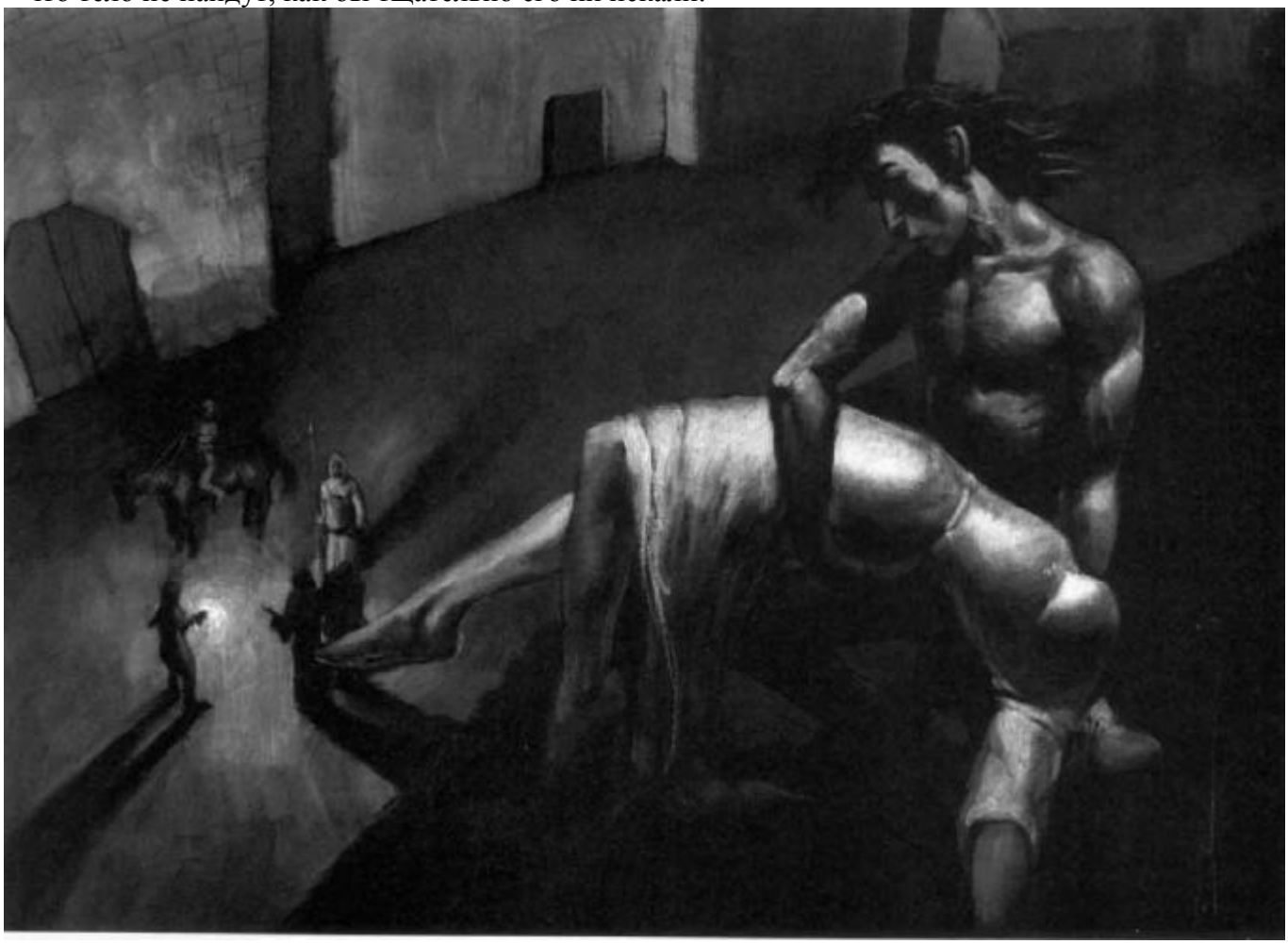
*** Поиск убежища во время странствий** (Интеллект + Выживание): многие европейские Каиниты не любят путешествовать, предпочитая охотиться в городах и селениях. И все же время от времени им приходится пускаться в путь, а основная трудность во время такого странствия – это найти убежище. У Каинитов с Дисциплиной Превращения таких затруднений почти не возникает, так как они всегда могут слиться с землей, воспользовавшись соответствующим умением. Не знакомые с этой Дисциплиной персонажи (а также те, кто не хочет тратить кровь) вынуждены искать себе пристанище более традиционными способами. Игрок выполняет бросок на Интеллект + Выживание, сложность которого зависит от местоположения персонажа и окружающих условий. В селениях и лесах Европы сложность броска колеблется между 4 и 6, в более открытой местности она может достигать 7 или 8. Наличие инструментов и снаряжения, с помощью которых можно возвести убежище (например, парусины), снижает сложность на 2. Успешный бросок означает, что персонаж нашел себе укрытие, в случае неудачи он не находит ничего, но может продолжить поиски. При провале персонаж уверен, что нашел безопасное место, но очень скоро понимает, что совершил фатальную ошибку (например, спрятался в просвечиваемой солнцем хижине или угодил в жилище Люпинов). Увы, чаще всего понимание приходит слишком поздно.

*** Охота** (Восприятие): Каинитам нужно питаться для того, чтобы выжить, и каждый из них тратит часть ночи на поиски жертвы, будь то человек или животное. Сложность нахождения жертвы – по крайней мере, удобной и доступной жертвы – зависит от местности. Каждый час, потраченный на охоту, игрок выполняет бросок на Восприятие; сложность зависит от обстановки. Если Каинит выбрал себе в жертву животное, сложность может снизиться на 2 (крыс, собак и прочих тварей найти не так уж сложно). Для персонажей с Недостатком «Нежелательная жертва» (включая всех Вентру) сложность увеличивается на единицу (максимум до 9). Если у персонажа есть Дополнение Стадо, то сложность броска уменьшается на значение этого Дополнения, если вампир охотится в той же местности, где обитает его стадо. У таких персонажей также каждую ночь восстанавливается пункт крови за каждую точку в Дополнении, при этом броска не требуется, но принятие этих пунктов крови обнуляет бонус к сложности броска.

Успешный бросок означает, что вампиру удалось обнаружить подходящую жертву (и теперь ее можно подчинить и выпить), в случае неудачи он или не нашел жертву, или не смог приблизиться к ней. Провал открывает перед Рассказчиком целый набор возможностей: возможно, жертва умерла, и теперь надо спрятать ее труп; или же жертва была не так проста, как показалось вампиру. Охоту можно как отыграть, так и оставить за кадром – это зависит от желания игроков и Рассказчика, а также от настроения хроники. Количество выпитой крови и последствия питания для вампира и для человека см. выше по тексту.

Место	Сложность
Крупный город (Венеция, Париж и т.п.)	
Кварталы с дурной репутацией	4
Торговые кварталы	6
Катакомбы	7
Окрестности дворца	7
Небольшой город (Труа, Ноттингем и т. п.)	
Рыночная площадь	5
Небогатые кварталы	6
Приличные кварталы	7
Прочие места	
Монастырские угодья	6
Сельская местность	7
Дорога с паломниками	7
Деревня	7
Лес	8
Хутор	8
Пустошь	9

*** Спрятать тело** (Интеллект + Хитрость): иногда Каиниты убивают своих жертв (и других несчастных, попавшихся им под руку), как намеренно, так и случайно. Хотя трупы в средневековых городах – не такая уж редкость, обескровленные тела, скорее всего, вызовут панику у суеверного населения. В результате один из первых уроков, который усваивают Каиниты, - это умение скрыть улики, или полностью избавившись от трупа, или замаскировав причину смерти. Если позволяет время, то труп можно похоронить или тщательно спрятать. В этом случае игрок бросает кубики на Интеллект + Хитрость, сложность которого зависит от наличия и доступности мест, куда можно отнести тело (от 4 для пустынной местности и до 8 для густонаселенного города). От количества успешных баллов зависит, насколько хорошо удалось спрятать труп. Один балл означает, что тело сразу же не найдут, но до его обнаружения пройдет не так уж много времени. Три балла гарантируют, что тело не будет найдено без организованных поисков, а пять и более баллов – что тело не найдут, как бы тщательно его ни искали.



*** Сойти за смертного** (Обаяние / Интеллект + Хитрость): нередко случается так, что Каиниту нужно – или хочется – выдать себя за смертного. Притвориться человеком на короткое время довольно просто, для этого выполняется бросок на Обаяние + Хитрость со сложностью 5 (8 для Носферату и прочих изуродованных Каинитов). Количество успешных баллов определяет качество маскарада, а провал означает, что персонаж допустил какой-то промах, выдав свою немертвую сущность (демонстрация клыков, кровавые слезы или отсутствие дыхания). Тот, кто хочет обнаружить истинную природу персонажа, должен выполнить бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 6) и набрать хотя бы столько же успешных баллов, сколько было у вампира при первоначальном броске. Каинит может потратить кровь, чтобы придать себе подобие жизни – теплое дыхание, румянец и так далее. В результате сложность его броска снижается на единицу, а сложность броска на раскрытие у наблюдателей – возрастает на ту же единицу. Подробно такое использование крови описано выше по тексту.

Длительное притворство требует несколько иного набора навыков, позволяющих скрыть вампирские привычки и свойства. Например, нужно сделать так, чтобы никто не связал периоды

отсутствия персонажа с происходящими в городе убийствами, как-то объяснить ночной образ жизни и так далее. Для этого выполняется бросок на Интеллект + Хитрость, сложность которого зависит от повседневных привычек персонажа (чем более вызывающий образ жизни он ведет, тем выше будет сложность). Один успешный балл означает, что окружающие не бросятся на поиски местного констебля или священника при первой же встрече с персонажем, хотя вампир и покажется им «странным». Набравшего три балла персонажа соседи сочтут несколько чудаковатым, но в целом будут относиться к нему с уважением. Пять и более успешных баллов гарантируют, что ночная жизнь персонажа не вызовет никаких подозрений, а сам он будет считаться образцовым, даже выдающимся членом общества.

Боевые системы

Вполне вероятно, что сражения и битвы станут основной темой многих хроник по Темным Векам: в эту эпоху Европу раздирали конфликты между смертными, а Каиниты вели свою Войну Князей. Данный раздел предлагает набор правил по ведению войны в играх «Темные Века: Вампиры», делая основной упор именно на системах, а не на настроении. Если игроки и Рассказчик желают лучше понять средневековое военное дело, им придется обратиться к книгам и прочим источникам, перечисленным во Введении.

Предлагаемые системы позволяют более-менее успешно передать напряжение и ощущение битвы, при этом не ставя игру на ненужные рельсы. Они отличаются некоторой абстрактностью, но достаточно точно предают ограничения и динамику сражения. Для смертных персонажей и Каинитов используются одинаковые правила, но вампиры могут прибегнуть к своим уникальным умениям, чтобы выстоять на поле боя.

Как и всегда, Рассказчику нужно соблюдать определенную гибкость в применении правил. Боевые системы должны придавать глубину игре, а не отвлекать игроков от их переживаний.

Разновидности сражений

Существует два типа сражений, для каждого из которых используется базовая система с небольшими изменениями.

*** Ближний бой**: эта система предназначена для описания рукопашного боя и боя с использованием холодного оружия. Для рукопашного боя основным является бросок на Ловкость + Рукопашный бой, который одинаково подходит для грязной драки в пивной и для благородного состязания. Противник должен находиться рядом с персонажем (в пределах 1 ярда), чтобы можно было вовлечь его в бой. Вооруженное сражение подразумевает использование холодного оружия (например, молотов и мечей) и в Средние века является самым распространенным видом боя. Чтобы вступить в поединок, противники должны находиться на расстоянии в 1-2 ярда друг от друга. Как правило, выполняется бросок на Ловкость + Фехтование (что и неудивительно).

*** Дистанционный бой**: как правило, в сражениях используются такое метательное оружие, как ножи, луки и арбалеты. Противники должны находиться в пределах видимости друг друга (и на расстоянии броска или выстрела). Для стрельбы выполняется бросок на Ловкость + Стрельба из лука, для метания – на Ловкость + Атлетизм.

Ходы в сражениях

Сражение часто подразумевает быструю смену обстановки и множество событий, происходящих одновременно и даже накладывающихся друг на друга. В игре используется упрощенная система слежения за временем в бою: все события и действия поделены на ходы продолжительностью в три секунды каждый. Каждый ход, в свою очередь, делится на три этапа: инициатива, нападение и результат.

Этап первый: инициатива

На первом этапе определяется порядок, в котором персонажи будут действовать на протяжении хода, что позволяет избежать споров. Действие может быть любым, от нападения и передвижения до выкрикивания короткого сообщения. Игроки подробно описывают каждое действие Рассказчику. Для выполнения некоторых из них может понадобиться несколько ходов в бою.

Значение инициативы у каждого персонажа равно его Ловкости + Сообразительность. Чтобы определить очередность, каждый игрок бросает один кубик и прибавляет полученный результат к значению инициативы своего персонажа (получая текущий показатель инициативы). Первым действует персонаж с максимальной инициативой, все остальные действуют в порядке понижения инициативы. Если у двух персонажей одинаковый показатель инициативы, первым действует тот, у кого выше начальное значение инициативы. Если значения инициативы у этих персонажей тоже равны, они действуют одновременно. Штрафы на ранения вычитаются из значения инициативы персонажа.

Чтобы отразить превосходство быстрых персонажей над более медленными противниками, действия объявляются в обратном порядке (начиная с самых медленных персонажей и заканчивая самыми быстрыми). Действие может быть любым: нападение, перемещение или использование Дисциплины (включая необходимую трату крови или Силы воли). Игрок может отложить действие, приурочив его или к определенному моменту («Я бросаюсь на гуля после того, как Ганс атакует Тореадора») или к определенному условию («Если Люсита не попадет по Гангрелу, я метаю в него нож»). Такие отложенные действия можно выполнить в любой момент после того, как прошла их очередь, перед или после действий персонажа с меньшей инициативой. Если два персонажа отложили свои действия до одного и того же момента, первым будет действовать тот, у кого выше инициатива.

В большинстве случаев персонажи действуют в порядке инициативы. Исключением являются отложенные действия, а также защита и множественные действия. Персонаж может защищаться, используя изложенные ниже правила, при условии, что у него остались действия.

Множественные действия (появившиеся в результате использования Стремительности или по другой причине) выполняются в конце хода, после того, как все остальные персонажи выполнили по одному действию. Если о множественных действиях заявило несколько игроков, их персонажи будут действовать в порядке инициативы, за исключением защиты (например, множественных уклонений), которая выполняется тогда, когда нужно избежать нападения. Все вторые действия должны быть завершены до того, как персонажи приступят к выполнению третьих действий, и так далее. Более подробно множественные действия описаны выше по тексту, также см. описание Стремительности.

Этап второй: нападение

Атака – не единственное возможное действие, но именно она является основным этапом хода в бою. Как и в общем случае, каждая атака отображается броском кубиков на Атрибут + Способность, выбор конкретных характеристик зависит от вида сражения:

*** Ближний бой**: Ловкость + Рукопашный бой (рукопашная) или Ловкость + Фехтование (с оружием).

*** Дистанционный бой**: Ловкость + Стрельба из лука (луки и арбалеты) или Ловкость + Атлетизм (метательное оружие).

Если у персонажа нет точек в требуемой Способности, применяются правила на действия без нужной Способности (см. выше по тексту). Коротко говоря, запас бросков у игрока равен значению соответствующего Атрибута. В случае Стрельбы из лука или Фехтования игрок также получает штраф +1 к сложности атаки.

В случае дистанционной атаки сложность и запас бросков зависят как от оружия, так и от окружающих условий. См. «Дистанционная атака» ниже по тексту.

Сложность большинства атак равна 6. Она может меняться с учетом обстоятельств (большое расстояние, тип оружия). Если бросок оказался неудачным, атака заканчивается ничем, не причиняя никакого вреда противнику. В случае провала атака не только оказывается неудачной, но у персонажа случаются какие-то неприятности: рвется тетива лука, ломается клинок, удар попадает по союзнику.

Этап третий: результат

На последнем этапе боевого хода определяются результаты атаки каждого из персонажей (или других предпринятых действия), а именно степень и характер причиненных повреждений. Основная идея выражена в терминах игровой механики – количество уровней повреждений, при-

чиненных жертве, - но Рассказчику лучше прибегнуть к описаниям. «Твой клинок пробил защиту и оставил глубокий порез на груди гуля. Тот с воплем отскочил назад, из раны хлынула кровь» звучит намного лучше, чем «Гуль потерял три уровня здоровья».

Основной урон от каждой атаки зависит от Силы персонажа и используемого оружия и приемов боя, но это значение можно изменить за счет успешных баллов, полученных при броске на атаку. Каждый успешный балл после первого увеличивает запас бросков на повреждения на один кубик. Бросок на повреждения выполняется со сложностью 6, каждый успешный балл наносит противнику один уровень повреждений. Броски на повреждения не могут окончиться провалом, но в том случае, если не выпало ни одного успеха, противник не получает никаких повреждений: удар прошел вскользь по доспеху или не смог пробить защиту.

Виды повреждений

Повреждения бывают трех типов, более подробно см. В разделе «Здоровье».

*** Поверхностные повреждения (bashing):** эти повреждения включают в себя травмы от избиений и ударов тупыми предметами, которые едва ли могут привести к немедленной смерти жертвы (в особенности вампира). Для сопротивления таким повреждениям у всех персонажей используется значение Выносливости; как правило, поверхностные повреждения заживают быстро. Так как вампиры, в отличие от смертных, не могут истечь кровью и не получают синяков, они получают только половину (с округлением вниз) поверхностных повреждений, оставшихся после выполнения броска на поглощение. В соответствующем разделе листа персонажа поверхностные повреждения обозначаются косой чертой [/].

*** Летальные повреждения (lethal):** проникающие ранения, полученные от мечей и прочего холодного оружия, могут привести к немедленной смерти персонажа. Смертные не могут сопротивляться таким ранениям за счет Выносливости, их лечение занимает много времени. Вампиры могут сопротивляться летальным повреждениям за счет выносливости. Эти повреждения обозначаются в соответствующем разделе листа персонажа символом [X].

*** Усиливающиеся повреждения (aggravated):** некоторые атаки смертельно опасны даже для неупокоенных. Огонь, солнечный свет и зубы и когти вампиров, Люпинов и прочих сверхъестественных тварей вызывают усиливающиеся повреждения. Эти повреждения можно поглотить только за счет Стойкости, чтобы вылечиться от них, требуется очень много времени. В соответствующем разделе листа персонажа усиливающиеся повреждения обозначаются звездочкой [*].

Если персонаж получил много повреждений и/или стал жертвой специфического нападения, могут возникнуть побочные эффекты:

*** Ошеломление**: если после поглощения уровень повреждений и персонажа больше, чем значение Выносливости (для смертных) или Выносливости +2 (для вампиров и прочих сверхъестественных существ), персонаж впадает в оцепенение. Он должен потратить следующий ход на то, чтобы придти в себя после нападения. Если было объявлено множественное действие, персонаж автоматически теряет *все* оставшиеся в этом ходу действия, но на следующий ход может действовать как обычно.

*** Сбивание с ног:** некоторые атаки (например, подсечки или захват ног противника) нацелены на то, чтобы повалить жертву на землю. Сильный удар может оказать такой же эффект (решение принимает Рассказчик; например, противника можно сбить с ног, если количество успешных баллов, набранных при броске на атаку, превышает сумму Выносливости и Рукопашного боя жертвы). Если персонаж был сбит с ног, игрок должен немедленно выполнить рефлекторный бросок на Ловкость + Атлетизм. Если бросок оказывается успешным, персонаж может тут же встать на ноги, но при этом получает штраф -2 к инициативе на следующий ход. В случае неудачи персонаж не только получает штраф к инициативе, но и тратит следующее действие на то, чтобы встать на ноги. При провале он весь следующий ход тратит на попытку встать на ноги и автоматически получает один уровень поверхностных повреждений.

Поэтапное описание ходов в бою

В некоторых случаях просто необходимо знать, когда именно возникает та или иная ситуация и в какое время применять модификаторы. Ниже кратко изложены ответы на такие вопросы.

Предварительные действия

*** Трата крови:** вампир рефлекторно сжигает кровь (с соблюдением ограничений, накладываемых поколением), чтобы повысить значение Физических Атрибутов или залечить повреждения.

*** Активация Стремительности:** владеющий Стремительностью вампир может сжечь кровь, чтобы получить в текущий ход дополнительные физические действия. За пункт крови он получает одно дополнительное действие, количество действий ограничено значением Стремительности. Ограничения поколения в этом случае не применяются.

*** Объявление множественных действий и ходов, потраченных на парирование:** все персонажи могут объявить о множественных действиях. Называется количество предпринимаемых действий (за исключением действий со Стремительностью), но не их содержание. В это же время персонажи, которые не собираются делать ничего, кроме отражения ударов, заявляют о своих намерениях.

*** Бросок на инициативу:** все игроки бросают по одному кубику и добавляют полученный результат к значению инициативы (Ловкость + Сообразительность). Из значения инициативы вычитаются штрафы за ранения (но не штрафы за множественные действия).

Объявление

*** Объявление первого действия:** все игроки заявляют о своем первом действии. Первым действие называет игрок с *наименьшей* инициативой, остальные делают заявки в порядке возрастания показателя инициативы. Персонажи с высокой инициативой должны действовать первыми, но они могут отложить свои действия до любого удобного им момента – при условии, что объявят о своем решении на данном этапе.

Действия

*** Жертва заявляет об активном или пассивном отражении ударов:** персонаж, на которого будет обращена атака (первое действие на данном этапе) и который имеет возможность выбирать между пассивным отражением ударов и иными формами защиты, объявляет о сделанном выборе.

*** Самый быстрый персонаж выполняет первое действие:** действует персонаж с самым большим показателем инициативы (если это действие не было отложено). Если этим действием является атака, игрок выполняет бросок, обычно – на Ловкость + Способность, соответствующая типу атаки. Начальная сложность равна 6, но может меняться с учетом расстояния и пассивной защиты противника.

Если это действие – первое из нескольких, предпринимаемых без активации Стремительности, из общего запаса бросков вычитается столько кубиков, сколько действий игрок собирается предпринять за ход.

*** Защита у жертвы:** в случае противопоставленного действия противник защищается рефлекторно, игрок выполняет соответствующий бросок. Полученные им успехи вычитаются из количества успешных баллов, полученных нападающим при атаке, чтобы получить «чистые» успешные баллы.

Если у обороняющейся жертвы в этом ходу еще остались действия, она может прервать их ради защиты (уклонения или отражения ударов). Сначала защищающийся персонаж выполняет рефлекторный бросок на Силу воли, чтобы прервать запланированное действие (сложность 6). Если бросок оказался успешным, следующим выполняется бросок на защиту (Ловкость + Уклонение или Способность на владение соответствующим оружием), полученные успешные баллы вычитаются из успехов атакующего персонажа.

Результаты

*** Эффект от действия:** если предпринятое действие не было атакой (и не было направлено на причинение повреждений), а у действующего персонажа остались «чистые» успешные баллы (или действие было автоматическим), эффект от действия наступает сразу же, если иное не оговорено в описании действия.

*** Определение повреждений:** определяется запас бросков на повреждения. К начальному повреждению от атаки добавляются все «чистые» успешные баллы от броска на атаку, кроме пер-

вого (правило не применяется в случае метательного оружия, когда дополнительные баллы не добавляются к начальному значению). Полученный запас кубиков бросается со сложностью 6.

*** Бросок на поглощение:** защищающийся персонаж выполняет бросок на поглощение урона (при условии, что бросок на повреждения оказался успешным). Для поглощения поверхностных повреждений смертные выполняют бросок на Выносливость; они не могут поглощать летальные или усиливающиеся повреждения. Вампиры выполняют бросок на Выносливость для поглощения поверхностных и летальных повреждений, но не могут поглощать усиливающиеся повреждения. Если вампир владеет Стойкостью, поглощение поверхностных и летальных повреждений, а также повреждений от огня и солнца определяется броском на Выносливость + Стойкость. При поглощении прочих усиливающихся повреждений выполняется бросок только на Стойкость. Полученные успешные баллы вычитаются из числа «чистых» успехов, полученных при броске на повреждения.

*** Причинение повреждений:** защищающийся персонаж получает столько уровней повреждений, сколько «чистых» успехов осталось после бросков на повреждения и поглощение. В случае поверхностных повреждений вампиры вдвое снижают это значение. Штрафы от ранений начинают действовать сразу же, и персонаж, достигший уровня «Недееспособность», теряет сознание (и даже может умереть). Если количество полученных повреждений превышает значение Выносливости (у смертных) или Выносливости +2 (у вампиров), персонаж ошеломлен.

Действия других персонажей и завершение хода

*** Повтор этапов для следующих в очередности персонажей:** для каждого из персонажей, еще не совершивших первого действия, в порядке очередности выполняются этапы Действия и Результаты. Считается, что персонажи, защитившиеся от нападения, уже выполнили свое первое действие, поэтому они не могут ничего делать до тех пор, пока не подойдет черед их второго действия за ход (если таковое возможно).

*** Повтор этапов для последующих действий:** для каждого дополнительного действия выполняются этапы Объявление, Действия и Результаты (для всех персонажей по очереди). Игроки придерживаются определяемой инициативой очередности, но теперь объявляют о втором действии, выполняют его и определяют результаты. Персонажи без второго (третьего, четвертого и т. д.) действия не могут ничего предпринимать, но могут получать повреждения от рук тех, у кого действия еще остались.

*** Эффекты от длительных и отложенных действий:** наступает эффект от длительных (extended) действий, завершившихся в этом ходу, а также от любых действий, последствия которых были отложены до данного хода.

Поглощение

Любое существо может вынести некоторые физические повреждения, не сильно страдая от последствий. В игре такой процесс называется *поглощением повреждений*, запас бросков на поглощение у персонажей равен значению их Выносливости. Обычные люди могут поглощать только поверхностные повреждения (так в игре отражается природная сопротивляемость тела подобным травмам), но вампиры и прочие сверхъестественные существа более выносливы и могут поглощать летальные повреждения. Усиливающиеся повреждения поглощаются только при наличии Дисциплины Стойкость. При поглощении поверхностных и летальных повреждений Стойкость добавляется к запасу бросков на поглощение (т. е. у персонажа с Выносливостью 3 и Стойкостью 2 запас бросков на поглощение поверхностных и летальных повреждений равен пяти кубиков, а на поглощение усиливающихся повреждений – только двум кубикам).

Поглощение повреждений является рефлекторным и не требует траты действий, на него не распространяются штрафы за ранения или другие действия. Начальная сложность броска равна 6, но может меняться с учетом оружия и/или обстоятельств. Каждый успешный балл, полученный при броске на поглощение, на единицу уменьшает уровень причиняемых повреждений. Как и броски на повреждения, броски на поглощение не могут закончиться провалом.

Пример: *у Анатоля Выносливость равна 4, а Стойкость 1. Его противник вооружен мечом и наносит Анатолю три уровня летальных повреждений. Запас бросков на поглощение у Анатоля равен 5 кубикам (Выносливость 4 + Стойкость 1). При броске он получает результат 8,*

5, 2, 7 и 5. 8 и 7 выше или равны сложности броска 6, поэтому количество причиненных повреждений уменьшается на два. В итоге Анатоль получает один уровень повреждений. Но если бы он был смертным, он бы не смог поглотить летальные повреждения и потреял бы все три уровня здоровья.

Доспехи

Доспехи обеспечивают дополнительную защиту от повреждений, увеличивая запас бросков на поглощение. Защитное значение доспехов добавляется к начальному запасу бросков. Некоторые защитные приспособления, например, щит, увеличивает запас бросков на поглощение только при определенных условиях. Легкий доспех плохо защищает от повреждений, но почти не мешает движению персонажа. Тяжелая броня обеспечивает лучшую защиту, но затрудняет движение почти у всех персонажей, кроме самых сильных и самых умелых. Персонажи с Фехтованием 3 и выше или Силой (Силой + Стойкость), вдвое превышающей требуемое для ношения доспеха значение, получают только половинный штраф к Ловкости. Разновидности доспехов, их защитные значения и прочие характеристики см. ниже.

Броня позволяет избежать лишь части повреждений, после чего она выходит из строя. Если количество успешных баллов, полученных при броске на повреждения за одну атаку, вдвое превышает защитное значение доспеха для данной разновидности атаки (за синусом всех бонусов за шлемы), доспех приходит в полную негодность.

Боевые ситуации

Основная система, включающая этапы определения инициативы, нападения и подведения итогов, годится для проведения почти любого сражения. Быстрая стычка или потасовка в таверне не требуют большей детализации. Но в такое неспокойное время, как Война Князей, персонажи намного чаще вступают в битву. В более сложных ситуациях – например, когда в бой вовлечены опытные воины, в нем задействованы лучники, сражение идет на склоне или же персонажи участвуют в турнире, - иногда возникает необходимость в других системах, позволяющих справедливо отнестись ко всем игрокам. Представленные ниже механизмы позволят вам провести практически любую битву.

Зачастую такие осложнения оформляются в виде маневров и рассчитываются по аналогии с различными небоевыми ситуациями, ранее упомянутыми в этой главе. Как и прочие системы, они представляют собой комбинацию Атрибута и Способности. Так как в битве жизнь от смерти отделена лишь мгновением, иногда требуется большая детализация маневра. Поэтому в некоторых системах учитываются и другие характеристики, указанные после описания самого маневра.

*** Точность**: количество кубиков, добавляемых (или вычитаемых) к запасу кубиков на маневр. «+2» означает добавление двух кубиков к запасу бросков на атаку, а «-1» - уменьшение запаса бросков на единицу.

*** Сложность:** начальная сложность боевых действий равна 6. С учетом некоторых обстоятельств, она может как возрастать, так и понижаться. Так, «+2» означает увеличение сложности на два (обычно до 8 от начальной сложности 6).

*** Повреждения:** запас бросков на определение повреждений, причиненных маневром.

Основные маневры

Ниже представлены ситуации, которые могут возникнуть в любом сражении.

*** Засада:** любая битва, в которой один из сражающихся застигнут противником врасплох, считается засадой. В такой ситуации нападающий (тот, кто устроил засаду) автоматически выигрывает инициативу. Игроки тех персонажей, на которых была устроена засада, выполняют броски на Восприятие + Бдительность со сложностью 8. Количество полученных успешных баллов определяет запас бросков на действия в первом ходу. Чтобы подготовить засаду, нужно иметь подходящее прикрытие, а также выполнить бросок на Сообразительность + Маскировка (сложность 6).

*** Бой вслепую:** темнота или плохое зрение (слепота, глаза засыпаны пылью и пр.) добавляет +2 к сложности Рукопашного боя и Фехтования. Ослепленный персонаж не может выполнять

дистанционные атаки. Некоторые Дисциплины, например, Обостренные чувства (Прорицание 1) или Свидетельство тьмы (Превращение 1) частично или полностью отменяют этот штраф.

*** Атака с фланга или тыла:** такие атаки сложнее отбить. Игроки, чьи персонажи атакуют своих противников с фланга, получают дополнительный кубик при бросках на атаку – и два дополнительных кубика, если персонажи атакуют с тыла. Щиты не могут защитить от нападения сзади и защищают только один фланг (см. далее). По решению Рассказчика жертва нападения может выполнить бросок на Сообразительность + Восприятие (сложность 6 для атак с фланга и 8 для нападения с тыла), чтобы избежать неожиданного удара. Чтобы нападающий не смог воспользоваться своим преимуществом, количество набранных успешных баллов должно быть равно значению Маскировки у нападающего или превышать его (требуется минимум один успешный балл).

*** Обездвижить противника:** если жертва обездвижена, но все же продолжает сопротивляться, запас бросков на атаку увеличивается на два кубика. Если жертва полностью обездвижена (проткнута колом, потеряла сознание и пр.), атака автоматически считается удачной. В таких случаях запас бросков на повреждения увеличивается на 2 кубика.

*** Движение:** персонаж за один ход может пройти обычное расстояние (см. выше по тексту) и при этом выполнить действие. Боле сложные движения, например, прыжок, ныряние или удерживание равновесия, могут стать отдельным действием или повысить сложность выполнения действия, в зависимости от решения Рассказчика и трудности предполагаемых действий.

*** Несколько противников:** персонаж, которому приходится сражаться в ближнем бою с несколькими противниками, вынужден следить за каждым из них. В этом случае игрок получает кумулятивный штраф +1 к броскам на нападение и защиту для каждого противника после первого (максимум до +4).

*** Прицеливание:** опытный воин может прицелиться, за счет увеличившейся сложности получив большую точность или нанеся противнику большие повреждения. Сложность (и все дополнительные повреждения) зависит от размера цели. Рассказчик должен учитывать все сопутствующие обстоятельства, тип атаки и цели.

Атаки с прицеливанием

Размер цели	Сложность	Повреждения
Крупная (дверь)	0	0
Средняя (конечность, грудная клетка)	+1	0
Малая (голова, кисть руки)	+2	+1
Крохотная (глаз, сердце, замок)	+3	+2*

(*) Этот бонус не применяется, если атака выполняется при попытке проткнуть вампира колом (см. ниже по тексту).

Защитные маневры

Поглощение урона – это замечательно, но все же лучше полностью избежать повреждений. Персонажи, на которых направлена атака, могут избегнуть повреждений разными способами, например, уклониться от удара, закрыться щитом или отразить удар собственным оружием.

*** Прервать действие для защиты (Сила воли):** персонаж может отказаться от ранее заявленного действия, чтобы защититься от удара (уклониться, парировать, закрыться), при условии, что у него в этом ходу еще осталось действие. Но для этого игрок выполняет бросок на Силу воли (рефлекторное действие, сложность 6) или тратит единицу Силы воли. В случае успеха персонаж может действовать так, как задумал (разрешено выполнять только защитное действие).

*** Блокирование (Ловкость + Рукопашный бой):** блок – это прерывание направленного удара голыми руками (или другой частью тела). Таким образом можно прервать только причиняющие поверхностные повреждения удары в рукопашном бою, хотя по решению Рассказчика опытные воины (Рукопашный бой 3+) могут заблокировать и удары оружием (при условии, что такой удар наносит поверхностные повреждения). Владение Стойкостью, а также доспехи позволяют блокировать удары, наносящие летальные повреждения. Количество успехов, полученных при блокировании, уменьшает количество успехов на атаку.

*** Уклонение (Ловкость + Уклонение):** это попытка полностью избежать удара, она срабатывает в тех случаях, когда защищающийся предчувствует грозящий ему удар (решение принима-

ется Рассказчиком). Уклониться можно даже от летящих арбалетных болтов, которые движутся со скоростью, неразличимой невооруженным глазом; нужно только спрятаться в укрытие и вовремя заметить, что арбалетчик прицелился. Начальная сложность такой попытки равна 6 (в тех случаях, когда персонаж в обычных условиях сражается в ближнем бою с одним противником или может быстро укрыться от летящих болтов и стрел). В таблице представлены модификаторы к сложности. Игрок, на чьего персонажа одновременно нападает несколько противников, может разделить успешные баллы, полученные от броска на Ловкость + Уклонение, но сложность попытки уклонения возрастает на +1 с каждым последующим нападающим после первого. Успехи, полученные при попытке уклонения, уменьшают количество успехов, полученных противником при атаке.

Ситуация	Модификатор к сложности
Несколько нападающих	+1 за каждого нападающего после первого
Ближний бой	
Нападающий безоружен	-1
Ограниченная подвижность	+1
Дистанционное сражение	
Надежное укрытие в полушаге от персонажа	-4
Надежное укрытие на расстоянии прыжка	-2
Не слишком надежное укрытие на расстоянии в три ярда (2,7 м)	+1
Ровный ландшафт без выраженных особенностей	+2

*** Парирование (Ловкость + Фехтование):** парирование – это блокирование удара с помощью оружия или щита. Оно эффективно против атака с оружием, причиняющим как поверхностные, так и летальные повреждения, а также вполне применимо против нападения в рукопашном бою, хотя при использовании оружия (не щитов) для отражения таких ударов сложность попытки возрастает на единицу. Начальная сложность равна 6, но может быть уменьшена благодаря щитам и оружию специальной конструкции (см. таблицу по оружию). Успехи, полученные при парировании, уменьшают количество успехов от броска на атаку. Как правило, дистанционные атаки парировать нельзя, но в некоторых случаях Рассказчик может сделать исключение.

Пассивная защита

В Европе для парирования удара чаще всего пользуются щитами, но иногда для этой цели применяется и вспомогательное оружие (чаще всего – среди мавров). Щиты пользуются популярностью в основном потому, что они позволяют полностью пресечь наносимый удар (в маневре парирования), но также и потому, что благодаря своему размеру они заметно сокращают возможности атакующего и даже защищают своего владельца от летящих в него снарядов. Такое «пассивное» использование щита или другого оружия для парирования просто увеличивает сложность для атакующего персонажа. Защищающийся персонаж не тратит действия, при этом увеличивается сложность всех атак, направленных против него на протяжении данного боевого хода. Большая часть снаряжения по-разному защищает от метательных снарядов и холодного оружия. Щиты и прочее вспомогательное снаряжение, используемое для отражения ударов, защищают только от ударов спереди или с того боку, на котором воин держит щит. Они бесполезны в случае нападения с тыла.

Пассивная защита возможна и в тех случаях, когда персонаж вооружен только мечом (без щита и вспомогательного оружия), но тогда в этот ход персонаж не может атаковать этим оружием. Если у персонажа еще остались действия, он может прибегнуть к «активной» защите.

Персонаж не может одновременно выполнять маневры по активной и пассивной защите. Защитное снаряжение можно использовать или для отражения ударов, или для пассивной защиты от них. При этом персонаж может выбрать, как именно он хочет защититься от каждой атаки, поэтому он сохраняет возможность закрыться от нападения даже в том случае, когда был исчерпан весь запас бросков. Выбор делается до броска кубиков на атаку.

Активная защита

Особо опытные воины (Фехтование 3+ или Рукопашный бой 3+) могут на протяжении хода только защищаться. Персонаж может только раз за разом повторять выбранное защитное действие (парирование или блок), но таким образом он может отразить целый град ударов. Первый бросок на Ловкость + Фехтование или Рукопашный бой выполняется без штрафов, при каждой последующей попытке на протяжении данного хода запас бросков уменьшается на один кубик. Когда запас бросков становится равен нулю, персонаж больше не может парировать. Даже персонажи со Стремительностью не могут выполнять другие действия в ход, который был выбран для активной защиты, но такие персонажи получают несколько дополнительных попыток парирования (их число равно задействованному уровню Стремительности) до того, как их запас бросков начнет сокращаться.

Пример: *у Фатимы Ловкость равна 3, Фехтование 4 и Стремительность 3. На нее напало несколько противников, и она решила потратить ход на отражение ударов. Игрок заявил об этом и потратил три пункта крови на активацию Стремительности третьего уровня. Нападение первых четырех противников (одного согласно общему правилу плюс еще трех за три уровня Стремительности) Фатима отражает с полным запасом бросков в семь кубиков. При отражении пятого удара бросается шесть кубиков, шестого – пять кубиков и так далее. Итого, Фатима может отразить целых 10 ударов за ход, хотя при последних попытках запас бросков у нее становится очень маленьким. Если бы она не активировала Стремительность, то с полным запасом бросков в семь кубиков можно было бы отразить только первый удар.*

Во время хода, полностью отведенного на активную защиту, пассивная защита невозможна. Персонаж может прервать отражение ударов ради другого защитного маневра. Считается, что для этого у него имеется одно действие, но в этот ход персонаж уже не сможет вернуться к активной защите. Обычно такое решение принимается в тех случаях, когда направленную на персонажа атаку нельзя отразить через активное действие (например, стрелу при парировании ударов или меч при блокировке ударов).

Во время активной защиты уклонение невозможно.

Поломка щита

При столкновении с сильным противником защитное снаряжение не всегда оказывается эффективным. Оружие для парирования ударов (например, кинжал, меч) нельзя использовать, если Сила нападающего вдвое (и более) превышает Силу защищающегося персонажа. Каждый раз, когда противник при броске получает 10, щиту наносится одно повреждение. Каждое такое повреждение на единицу снижает бонус к пассивной защите (минимум до 0) и вычитает один кубик из запаса бросков на активную защиту.

Рукопашный бой

Набор приемов у персонажей, сражающихся голыми руками, не ограничивается ударом и блоком. Борьба была распространена еще в Древней Греции и до сих пор успешно используется в большинстве невооруженных столкновений. Ниже перечислены самые известные приемы:

*** Медвежий захват / клинч (Сила + Рукопашный бой):** нападающий пытается обхватить жертву руками и посильнее сдавить ее. Прежде всего, ему нужно схватить жертву (Сила + Рукопашный бой), а затем с Силой сдавить ее, причиняя повреждения. Каждый раунд оба персонажа делают броски на Силу + Рукопашный бой, сопоставляя результаты. Если защищающийся персонаж набирает больше успешных баллов, захват спадает, в противном случае нападающий может сдавливать жертву дальше или же снять захват. Клинч, одна из разновидностей этого приема, заключается в том, что персонажи сдавливают друг друга, стараясь причинить противнику вред. В этом случае они оба получают повреждения, а тот из них, кто набрал больше успешных баллов, решает, будет ли он продолжать прием или же снимет захват.

Сложность: обычная

Точность: обычная

Повреждения: Сила (поверхностные)

*** Укус (Ловкость + Рукопашный бой):** вампиры (и прочие сверхъестественные существа с острыми зубами, например, люпины) могут кусать своих противников. Существует два варианта укуса: боевой укус направлен на причинение повреждений, а Поцелуй предназначен для получения крови. Чтобы укусить жертву, вампиру сначала нужно как-то обездвижить ее (взяв ее в захват или сбив с ног). На следующий ход он объявляет об укусе и делает соответствующий бросок. Если бросок оказался удачным, укус наносит усиливающиеся повреждения с Силой +1. Поцелуй выполняется точно так же, как боевой укус, но не причиняет повреждений. Вместо этого вампир может выпить кровь жертвы (с учетом общих ограничений, см. выше по тексту). Как правило, во время питания жертва не может сопротивляться. При желании вампир может зализать оставленные Поцелуем ранки, залечив их и тем самым уничтожив любые видимые признаки питания. Бое-

вой укус, в отличие от Поцелуя, не погружает жертву в экстаз (или, если хотите, экстаз проходит сражу же после того, как вампир начинает рвать плоть жертвы).

Сложность: обычная

Точность: +1

Повреждения: Сила +1 (усиливающиеся) / особые

*** Удар когтями (ловкость + Рукопашный бой):** вампиры, владеющие силой Превращения «Когти зверя», а также те, кто может отрастить костяные шипы с помощью силы Изменчивости «Расщепление костяной основы», и прочие сверхъестественные создания со схожими умениями могут при нападении закогтить свою жертву. Такие атаки наносят усиливающиеся (Когти зверя, когти оборотней) или летальные повреждения (костяные шипы).

Сложность: обычная

Точность: +1

Повреждения: Сила +1 (летальные / усиливающиеся)

*** Обычный захват (Сила + Рукопашный бой):** такой захват не наносит жертве повреждений, но не дает ей двигаться. При попытке захвата выполняется бросок на Силу + Рукопашный бой, в случае успеха нападающему удается схватить жертву и обездвижить ее, по меньшей мере, до ее следующего действия. В это время противники выполняют броски на Силу + Рукопашный бой, сравнивая результаты. Если у нападающего больше успешных баллов, чем у жертвы, захват остается в силе (если только персонаж сам не пожелает снять его). Если же жертве удается набрать больше успехов, она вырывается из захвата. Если результат оказался одинаковым, захват сохраняется.

Сложность: обычная

Точность: обычная

Повреждения: нет

*** Удар ногой (Ловкость + Рукопашный бой):** в Темном Средневековье такие удары выполнялись без разворота и прыжков, принятых в Срединной Империи или в Последние Ночи. Скорее, это обычные пинки (хотя Каиниты, забравшиеся слишком далеко на восток, могут столкнуться и с другими видами таких ударов). Начальная сложность удара на единицу выше обычной. Удар наносит повреждения с Силой +1. Рассказчик может изменить эти значения с учетом обстоятельств. Как правило, сложность удара (и его исполнения) возрастает параллельно с увеличением наносимых им повреждений.

Сложность: +1

Точность: обычная

Повреждения: Сила +1 (поверхностные)

*** Удар кулаком (ловкость + Рукопашный бой):** простой удар кулаком. Начальная сложность и наносимые повреждения – стандартные. Персонажи с тяжелыми латными рукавицами могут причинить больше повреждений, но при этом им сложнее наносить удар (сложность +1, повреждения +1)

Сложность: обычная

Точность: обычная

Повреждения: Сила (поверхностные)

*** Подсечка (Ловкость + Рукопашный бой / Фехтование):** при подсечке нападающий пытается повалить противника на землю, резко ударив того по ногам. Он может нанести удар как собственной ногой, так и посохом или аналогичным оружием. Если бросок нападающего оказался удачным, противник получает поверхностные повреждения по значению Силы и должен выполнить бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 8), чтобы удержаться на ногах (в противном случае см. «Сбивание с ног» в разделе «Виды повреждений»). Если нападающий проводит подсечку не собственными конечностями, а оружием, вместо значения Силы используется значение урона у оружия.

Сложность: +1

Точность: обычная

Повреждения: Сила (поверхностные) или урон у оружия, сбивание с ног

*** Повалить (Сила + Рукопашный бой):** нападающий бросается на противника, пытаясь повалить того на землю за счет инерции движения. Прием требует броска на Силу + Рукопашный бой (сложность 7). В случае успеха жертва получает поверхностные повреждения с Силой +1. Затем оба противника должны выполнить бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 7), иначе они оба могут упасть (см. «Сбивание с ног»). Даже если жертве удалось удержаться на ногах, на протяжении следующего хода она пытается восстановить равновесие и получает штраф +1 к сложности любого действия.

Сложность: +1

Точность: обычная

Повреждения: Сила +1 (поверхностные), сбивание с ног

Фехтовальные приемы

Средние Века еще не знали тонких рапир и искусных фехтовальных приемов, появившихся в следующие ночи. Но отсюда вовсе не следует, что вооруженные противники должны ограничиваться лишь простыми ударами и парированием. Ниже перечислены приемы, применяемые в вооруженном столкновении.

*** Обезоруживание (Ловкость + Фехтование):** нападающий силой или умением пытается лишить противника основного оружия. Чтобы обезоружить жертву, нападающий выполняет бросок на атаку (сложность 7). Если бросок оказался успешным, выполняется обычный бросок на повреждения, но урон не засчитывается и н поглощается. Если количество успешных баллов, полученных при броске на повреждения, больше значения Силы у противника, тот обезоружен. Неудача при броске на атаку или недостаточное количество успешных баллов означают, что вам не удалось обезоружить оппонента (при этом можно засчитать прием «Удар по оружию», см. ниже). При провале нападающий сам лишается оружия или попадает под удар.

Сложность: +1

Точность: обычная

Повреждения: особые

*** Двойной удар ножом (Ловкость + Фехтование):** в ближнем бою на ножах нельзя полагаться на сокрушающие удары и устойчивость, как в обычном поединке. Тут требуются скорость, моментальная реакция и непрерывная череда ударов. Персонаж, решивший выполнить двойной удар ножом, делит запас бросков на действие между двумя и более атаками на одну и ту же жертву, при этом результаты каждой атаки определяются отдельно, но все они являются частью одного действия (иными словами, выполняются до того, как начинают действовать другие персонажи). Запас бросков на каждую атаку увеличивается на один дополнительный кубик, сложность также возрастает на единицу. Повреждения от каждой атаки определяются как обычно. Запас бросков на атаку не может быть больше, чем Ловкость +1 у нападающего персонажа, максимальное количество атак равно половине его значения Фехтования (с округлением вниз).

Сложность: +1

Точность: +1, делится запас бросков

Повреждения: обычные

*** Удар парным оружием (Ловкость + Фехтование):** парное оружие, хотя и не слишком распространенное до эпохи Возрождения, все же было известно давным-давно. Дополнительное оружие – обычно кинжал – можно использовать для парирования (см. выше), для нападения или отражения удара в комбинации с нападением. Такие приемы чаще всего встречаются среди сарацин (которые порою сражаются двумя мечами) и северных варваров (которые иногда выходят на поле боя с двумя топорами). Но фехтование парным оружием – непростая задача, она требует умения и настойчивости. Чтобы персонаж смог использовать парное оружие для нападения, запас бросков (Ловкость + Фехтование) у него должен быть не ниже пяти. Парное оружие можно использовать для разных действий, в соответствии с общими правилами по множественным действиям; при желании нападающий может одновременно задействовать оба клинка, чтобы нанести больше повреждений. Такой сдвоенный удар не просто выполнить, поэтому сложность увеличивается на единицу.

Сложность: +1

Точность: обычная

Повреждения: +1 (к большему значению повреждений из двух)

*** Удар щитом (Сила + Фехтование):** хотя щит предназначен для защиты, воин может превратить его в оружие, в удачной обстановке – или от отчаяния - ударив им противника (чаще всего в лицо). Такая атака возможна только в том случае, если противник на протяжении данного или предыдущего хода вовлечен в поединок с персонажем. Наносит удар щитом не слишком удобно (сложность 8), к тому ж он наносит меньше повреждений, чем обычная атака, но если удар оказался удачным, то жертва получает штраф -2 к инициативе на следующий ход.

Сложность: +2

Точность: обычная

Повреждения: Сила -1 (поверхностные), особые

*** Удар колом (Ловкость + Фехтование):** проткнуть Каинита колом в гуще сражения – задача не из легких. Для ее выполнения нужна сила и точность, что не всегда возможно в пылу боя. Нападающий выполняет бросок на Ловкость + Фехтование (сложность 9) и должен нанести жертве минимум три уровня повреждений, чтобы достичь успеха. Последствия от удара колом см. ниже по тексту.

Сложность: +3

Точность: обычная

Повреждения: от кола

*** Удар по оружию (Ловкость + Фехтование):** обезоружить воина не так-то просто, к тому же нередко нападающему достаточно лишь отклонить оружие противника для того, чтобы получить значительное преимущество. Нападающий может намеренно нанести удар по оружию противника (сложность 8). Если удар оказался удачным, выполняется обычный бросок на повреждения, но его результат не влияет на здоровье жертвы. Вместо этого каждый успешный балл на единицу увеличивает сложность следующей атаки противника (максимум до 10).

Сложность: +2

Точность: обычная

Повреждения: особые

Сражения верхом

В средневековом военном деле кавалерии отводилась важная роль, хотя конкретные задачи и внешний вид верховых отрядов сильно различались. Рыцари Западной и Северной Европы отдавали предпочтение тяжелым доспехам и крепким выносливым лошадям, а сарацины Леванта любили легкое оружие и быстрых скакунов. В большинстве случаев владение лошадью было признаком того, что воин принадлежит к элите, а само животное одновременно указывало на статус своего хозяина и служило ему в бою. В Европе само понятие рыцарства неразрывно связано со знатью и искусством верховой езды. На самом деле во многих европейских языках само слово «рыцарь» происходит от французского «лошадь», *cheval*.

Лошадей нельзя считать тупыми бездумными средствами передвижения для персонажей, они – живые существа со своими особенностями и характеристиками. Часть лошадей отличается спокойным нравом и любит репу, другие известны своей агрессивностью и стремлением покусать любого, кто окажется в пределах досягаемости (в том числе и всадника). У каждой лошади свой характер. Не забывайте об этом во время игры.

Характеристики различных верховых животных приведены в Приложении.

Управление лошадью

У вампиров, помимо затрат на содержание конюшни, возникают определенные сложности в управлении лошадьми, которые, как и все животные, испытывают беспокойство в присутствии нежити (+1 к сложности всех действий верхом). Обойти этот штраф можно за счет Анимализма или Знания животных (Анимализм 1 или Знание животных 2), но чаще всего Каинит просто поит лошадь своим витэ, превращая животное в гуля. Цимисхи нередко заходят еще дальше. Боевые скакуны Извергов только внешне напоминают обычных лошадей, на самом же деле это жуткие твари с острыми, как бритвы, копытами и пастями (а также аппетитом) хищных животных. Вам-

пиры без Анимализма, Знания животных или Верховой езды вообще не могут управлять лошадьми.

Управление лошадью в бою – задача еще более сложная, она требует хорошо развитых умений. Если значение Верховой езды у персонажа равно или превышает значение управляемости у лошади, не требуется никаких бросков или действий (хотя управление раненым животным может потребовать как бросков, так и траты действий). В противном случае игрок выполняет бросок на Сообразительность + Верховая езда, чтобы добиться от животного повиновения в бою. Сложность равна значению управляемости +2, поддержание контроля требует от вампира множественных действий, иначе он не сможет как следует проявить себя в сражении.

Эффект в бою

Преимущество в высоте, которое получает всадник, зачастую может оказаться решающим на поле боя. Пешие солдаты, атакующие всадника, получают штраф +3 к сложности любой вооруженной или безоружной атаки, если только они не используют оружие с длинным древком (например, копье). Сложность дистанционных атак на всадника не меняется, если только тот не скачет во весь опор. Всадники также могут применять разнообразные приемы, пользуясь преимуществом в высоте и силе (см. ниже). Существующие ограничения связаны в основном с тем, что хороший рыцарь или всадник должен одновременно быть умелым воином и опытным наездником. Поэтому любая боевая Способность, используемая персонажем в верховом сражении, не может быть выше значения его Верховой езды.

Пример: *у конного рыцаря, орудующего мечом, Ловкость равна 3, Фехтование 4, а Верховая езда 1. При атаке запас бросков пополняется тремя кубиками за счет Ловкости, но только одним кубиком за счет Способности, поскольку Верховая езда у персонажа равна 1. Итого при сражении верхом запас бросков у персонажа равен 4, в пешем бою - 7. Пора повысить значение Верховой езды!*

Персонажи, получившие повреждения в конном сражении, выполняют бросок на Выносливость + Верховая езда. Сложность броска определяет Рассказчик (мы советуем определять сложность по числу успехов, имеющихся у нападающего *до* поглощения повреждений). Неудачный бросок приводит к тому, что персонаж падает с лошади и получает от 2 до 4 кубиков поверхност-

ных повреждений. При провале он получает летальные повреждения. Сброшенные на землю персонажи также могут попасть под лошадиные копыта (см. ниже).

Верховая стрельба из лука

Верховая стрельба из лука, т. е. стрельба со спины стоящей или скачущей лошади, широко известна в землях Востока, в особенности среди сарацин и кочевых племен. Попасть в цель во время движения очень трудно, и даже крохотная ошибка в расчетах приводит к тому, что стрела на несколько ярдов пролетает мимо цели. Если у персонажа нет специализации «Стрельба верхом», сложность выстрела увеличивается на 2 при стрельбе с лошади, идущей шагом, и на 4 при стрельбе с лошади, идущей рысью (и быстрее).

Кавалеристское копье (lance)

Кавалеристское копье – это основное оружие европейских и сарацинских всадников. В Европе кавалеристское копье в основном используется для того, чтобы выбить противника из седла, сарацины часто превращают его в колющее оружие. Иными словами, таким копьем можно наносить как таранные, так и колющие удары.

Чтобы персонаж смог воспользоваться кавалеристским копьем в конном сражении, значение Верховой езды и Фехтования у него должно быть не ниже 3. В противном случае он наверняка сам пострадает в случае успешной атаки – получит столько же кубиков поверхностных повреждений, сколько кубиков летальных повреждений получил его противник. Эти повреждения поглощаются как обычно. Провал при использовании копья приводит к страшным последствиям. Персонаж получает четыре кубика летальных повреждений, так как копье ломается и едва не протыкает его насквозь. В обоих случаях игрок выполняет бросок на Выносливость + Верховая езда, чтобы определить, смог ли персонаж удержаться в седле.

Чтобы орудовать кавалеристской пикой, нужна сила и выносливость. Персонажи с Недостатком «Ребенок», Выносливостью 1 или ростом ниже среднего не могут сражаться кавалеристским или составным копьем. При этом они могут использовать легкое кавалеристское копье.

Маневры в конном сражении

*** Таранный удар копьем (Ловкость + Фехтование):** это самый распространенный удар кавалеристским копьем, известный как европейцам, так и мусульманам. Чтобы выполнить его, игрок бросает кубики на Ловкость + Фехтование с обычной сложностью, как в любом другом сражении. Урон, причиняемый таким ударом, указан в описании конкретной разновидности копья (см. таблицу ниже). В случае успешной атаки жертва выполняет бросок на Силу + Атлетизм, иначе ему не удается удержаться в седле. Выпавший из седла персонаж получает 2 - 4 дополнительных кубика к броску на повреждения от падения. Также персонаж, получивший такой удар или выбитый из седла, получает штраф +2 к сложности всех действий на протяжении следующего хода. Теоретически, копье может проткнуть Каинита не хуже кола, но сложность такого маневра равна сложность обычной атаки +2. К тому же при броске на атаку нужно набрать не менее пяти успешных бросков и причинить жертве минимум три уровня повреждений.

*** Колющий удар копьем (Ловкость + Фехтование):** легкими и обычными кавалеристскими копьями можно сражаться со спины лошади, стоящей на месте или идущей шагом. Такие удары известны только сарацинам, запас кубиков при броске на повреждения равен значению Силы всадника. При провале всадник должен выполнить бросок на Ловкость + Верховая езда со сложностью 6, иначе он выпадет из седла.

*** Верховая атака (Ловкость + Фехтование)**: хотя таранный удар кавалеристским копьем по праву считается самым зрелищным из маневров в конном сражении, всадник может извлечь и другую выгоду из скорости и подвижности своего скакуна. Воин, атакующий в тот же хо, когда его лошадь прошла минимум половину доступного ей расстояния, добавляет два кубика к запасу бросков на повреждения. При подсчете повреждений от таранных ударов этот бонус не учитывается, поскольку он уже включен в значение повреждений от оружия.

*** Топтание копытами (Манипулирование + Верховая езда):** некоторые воины не просто ездят верхом на лошадях, но и превращают своих скакунов в дополнительное оружие, приучая их кусать, лягать и затаптывать пешего противника копытами. Для такой атаки игрок выполняет бро-

сок на Манипулирование + Верховая езда со сложностью 6. В случае неудачного броска жертве удается избежать лошадиных зубов и копыт, при провале и всадник, и скакун открываются для контрудара (сложность броска на Фехтование или Рукопашный бой при атаке на них снижается на 4). Жертва может уклониться от такой атаки, если вовремя замечает ее, но не может парировать или закрываться защитным снаряжением, таким, как щит. Лежащий на земле персонаж также может уклониться от удара копытами, но сложность атаки для всадника уменьшается на 3. Количество повреждений, нанесенных такой атакой, зависит от разновидности лошади. Жертва получает поверхностные повреждения.

Дистанционные атаки

Во время сражения противники не всегда находятся друг от друга на расстоянии вытянутой руки. Как ни презирали рыцари такое вооружение, но ножи, метательные копья и луки были широко распространены в средневековых армиях, позволяя значительно расширить радиус атаки. Основным ограничением при использовании метательного оружия является перезарядка. Начальная сложность всех дистанционных атак равна 6, она может меняться с учетом обстоятельств (см. таблицу). Запас бросков на выстрел равен Ловкости + Стрельба из лука. Как правило, при стрельбе один ход тратится на сам выстрел, еще один (или несколько) – на перезарядку. В большинстве случаев это означает, что выстрелы будут разделены минимум одним ходом, но очень быстрым игрокам удается выстрелить и перезарядить оружие на протяжении хода (см. «Быстрая перезарядка»).

Метательное оружие

К метательному оружию относятся ножи, топорики, копья и камни. Как и для стрелкового оружия, сложность атаки для метательного оружия равна 6 (см. также таблицу), но запас бросков определяется по Ловкости + Атлетизму. В отличие от ситуации ближнего боя, дополнительные успешные баллы при броске на выстрел *не увеличивают* наносимые повреждения. Урон и прочие технические характеристики для распространенного метательного оружия см. в сводной таблице ниже по тексту.

Прочее оружие (например, меч) при желании тоже можно метнуть, но оно, как правило, плохо подходит для такой атаки. Начальная дистанция такой атаки равна трем ярдам (2,7 м) за каждую точку Силы персонажа (+ Могущество). Сложность броска при этом увеличивается на 2 (см. таблицу модификаторов для дистанционного сражения). Более того, что того, чтобы удар жертве был нанесен клинком (а не рукояткой или крестовиной) и причинил летальные повреждения, надо набрать минимум два успешных балла. Если при броске был получен только один успешный балл, нанесенные повреждения будут поверхностными. Можно метать и другие предметы, например, тарелку или стул, но они причиняют только поверхностные повреждения. Рассказчик сам определяет запас бросков на повреждения от таких предметов (и возможную дистанцию атаки), учитывая их размер и форму. Так, тарелку можно метнуть намного дальше, чем стул, но она едва ли сможет нанести урон врагу.

Маневры в дистанционном сражении

*** Прицеливание**: тщательно прицелившись перед выстрелом, лучник заметно повышает шансы на попадание в цель. За каждый полный ход, потраченный на прицеливание, персонаж получает кубик к запасу бросков на атаку. Максимальное число кубиков, полученных таким образом, ограничено значением Восприятия у стрелка. Чтобы применить этот маневр, значение Стрельбы из лука у персонажа должно быть не ниже 2, к тому же он должен четко видеть свою цель все те ходы, что потратил на прицеливание. Если на протяжении этого времени стрелок отвлекся на что-то еще, все бонусы от прицеливания немедленно исчезают. Цель при этом должна оставаться неподвижной или двигаться со скоростью, не превышающей скорость прогулочного шага.

*** Проткнуть жертву стрелой или болтом (Ловкость + Стрельба из лука):** тщательно прицелившись, можно проткнуть Каинита стрелой или болтом, которые в этом случае играют роль кола. Помните, это очень сложная задача. Чтобы выполнить этот маневр, игрок должен заранее сообщить о своем желании Рассказчику и выполнить бросок со сложностью +3 (максимум 10). Игрок должен получить не менее пяти успешных баллов и нанести не менее трех уровней повре-

ждений. По решению Рассказчика летящий снаряд может случайно проткнуть вампира, если при броске на выстрел игрок получил минимум одну десятку, а также были выполнены все остальные условия (успешные баллы в этом случае определяются по сложности атаки +3).

Сложность: +3

Точность: обычная

Повреждения: от кола

*** Быстрая перезарядка (Ловкость + Стрельба из лука):** на перезарядку лука обычно тратится один ход, но опытный лучник может ускорить этот процесс и стрелять каждый ход. Для этого ему нужно выполнить бросок на Ловкость + Стрельба из лука (сложность 7) и набрать минимум два успешных балла. Арбалеты таким образом перезаряжать нельзя. Быстрая перезарядка считается отдельным действием, поэтому для того, чтобы стрелять каждый холл, игрок должен заявить о множественных действиях.

*** Бросок с боковым замахом (Ловкость + Атлетизм):** самая распространенная техника метания – это броски с замахом из-за плеча, простые и точные, но не слишком опасные. При бросках с боковым замахом задействуется большие группы мышц, в результате чего снаряд летит дальше и наносит более сильный удар. Персонажу нужно пространство для того, чтобы как следует размахнуться (обычно – несколько метров). Точность броска заметно ухудшается. Применяются обычные правила для метания, но сложность броска возрастает до 8, одновременно с этим учитываемое значение Ловкости метателя уменьшается на единицу; зато при определении запаса бросков на повреждения на единицу возрастает учитываемое значение Силы персонажа.

Сложность: +2

Точность: -1

Повреждения: обычные +1

Модификаторы для дистанционного сражения		
Ситуация	**Сложность**	**Примечания**
Цель на половинной дистанции	-1	Только для метательного оружия
Цель на обычной дистанции	0	
Цель на двойной дистанции	+2	
Ветреная погода	+1	Нельзя стрелять на расстояние, превышающее стандартную дистанцию
Темнота / туман	+2	Половинная дистанция
Бегущая цель	+1	
Верховая цель	+2 (рысь) / +3 (галоп)	
Метание другого оружия	+2	Только для метательного оружия
Верховая стрельба	+2 / +4	См. «Сражения верхом»

Средневековое оружие и доспехи

Последнее «условие» боя – это оружие и доспехи сражающихся сторон. Средневековое вооружение известно своим разнообразием. Ниже приводится описание самого распространенного оружия, но это далеко не полный список. Для упрощения игры все вооружение и доспехи разделены на несколько категорий, которые не дают полного представления о том многообразии, с которым могут столкнуться путешествующие по миру персонажи.

Информация об оружии и доспехах также представлена в форме двух таблиц. Для некоторых типов оружия, например, шестов и моргенштернов, имеются дополнительные правила.

Холодное оружие

Холодное оружие, эта забава для рыцарей и тяжелое бремя для крестьян, применялось в ближнем бою. К этой разновидности вооружения относятся как простейшие дубинки, так и мечи, вышедшие из рук искусных мастеров. По большей части оно не нуждается в представлении, поэтому мы ограничились лишь несколькими менее известными названиями:

*** Меч-полуторник**: длинный (примерно 1 м) клинок, которым можно орудовать как одной, так и двумя руками.

*** Двуручный меч**: клинок длиной от 1,3 до 2 м. Это двуручное оружие наносит страшные раны, но не слишком удобно в обращении. Такими мечами нельзя сражаться верхом. В средние века они мало распространены.

*** Моргенштерн**: оружие, сходное с булавой, но его навершие соединено с рукояткой цепью, что позволяет наносить дополнительный урон, при этом увеличивая опасность для самого владельца оружия (при провале цепь или цепляется за что-нибудь, или наносит удар по самому персонажу).

Стрелковое оружие

У средневековых солдат, помимо ножей, копий и камней, было и более сложное оружие дальнего боя. Луки также использовались во время охоты.

*** Короткий лук**: небольшое по размерам оружие длиной от 1 до 1,3 м, предназначенное для охоты. Из него можно стрелять верхом (чаще всего так поступают сарацинские всадники).

*** Длинный лук**: мощное оружие длиною почти в 2 м, предназначенное для войны. Из него нельзя стрелять верхом.

Оружие всадника

Это особая разновидность оружия, позволяющая оптимально использовать сильные стороны всадника и компенсирующая его слабости.

*** Кавалеристское копье:** длинное тяжелое копье, используемое в конных сражениях. Самое распространенное кавалеристское вооружение, одинаково эффективное и против всадников, и против пехоты.

*** Составное копье:** длинное мощное копье, состоящее из двух обычных копий. В основном им пользуются сарацины. Чтобы орудовать таким копьем, надо обладать огромной силой (минимальная Сила равна 4), зато оно наносит врагу серьезный урон.

*** Легкое копье:** оно также распространено среди сарацин и представляет собой легкое и обычно полое копье. Им проще орудовать, но оно наносит меньше повреждений, чем его более солидные «родичи». К тому же такие копья часто ломаются.

*** Сабля:** одноручный меч длиной примерно в 1 м, предназначенный для сражений верхом.

Доспех

Средние века породили огромное множество доспехов и защитного снаряжения, которые мы для удобства разделили на четыре категории. Самым распространенным считался легкий доспех, который носили городские стражники и простые воины, в то время как знать и элитные отряды отдавали предпочтение более сложному снаряжению.

*** Легкий доспех**: такой доспех обычно изготавливается из кожи, иногда – вываренной (что делает ее более твердой), иногда – простроченной. При самостоятельном ношении поддоспешник, обычно надеваемый под более тяжелую броню, также считается легким доспехом.

*** Средний доспех**: такой доспех несколько тяжелее легкого за счет того, что его кожаные части укреплены металлическими кольцами и/или клепками; в некоторых случаях кожаный доспех может быть дополнен легкой кольчугой.

*** Тяжелый доспех**: металлический доспех, обычно – кольчуга поверх стеганного поддоспешника.

*** Рыцарский доспех:** как и тяжелый доспех, рыцарский доспех состоит из кольчуги, надетой поверх кожаного поддоспешника и дополненной тяжелыми рукавицами и поножами. Обычно вместе с таким доспехом носят топфхельм. Помните, что рыцарский доспех – это не пластинчатые латы (которые появились только несколько веков спустя и быстро вышли из употребления из-за изобретения огнестрельного оружия).

*** Легкий шлем**: металлический шлем, защищающий от удара голову и шею. Может быть с наносником, но большая часть лица все равно остается открытой. Обычно носится вместе с тяжелым доспехом.

*** Топфхельм:** тяжелый шлем, защищающий голову, шею и лицо воина. Для обзора оставлены прорези на уровне глаз. Обычно носится вместе с рыцарским доспехом.

Щиты

Изготовленные из дерева, кожи и металла щиты обеспечивают дополнительную защиту от превратностей битвы. В отличие от доспехов, которые воины носили почти все время, щиты доставались только при наступлении беспокойных времен. Их нельзя носить скрытно, но все же у большинства щитов есть кожаный ремень, с помощью которого щит крепился на спине воина.

Существует несколько разновидностей щитов, в том числе:

*** Малый (кулачный) щит:** деревянный щит, обычно круглой формы, окрашенный или обтянутый кожей. Такие щиты прикрывают лишь небольшую часть тела (поэтому не слишком годятся для пассивной защиты), зато идеально подходят для отражения ударов.

*** Пехотный щит:** большой щит лучше защищает своего владельца от ударов, ограничивая при этом его подвижность и затрудняя парирование.

*** Кавалеристский щит:** вытянутый узкий щит, обычно в форме капли, предназначен для конных сражений и обеспечивает примерно такую же защиту, как пехотный щит в пешем строю.

Холодное оружие

Оружие	Повреждения	Скрытность	Минимальная Сила	Примечания
Топоры				
Топорик (в ближнем бою)	Сила +3, Л	О	2	
Топор	Сила +5, Л	Д	3	
Боевой топор	Сила +6, Л	Н	3	Двуручное
Дробящее оружие				
Палица	Сила +1, П	О	1	
Дубинка	Сила +1, П	О	1	
Булава	Сила +1, П	Д	1	
Моргенштерн	Сила +3, П	Д	1	Сложность +1; при провале может нанести удар по владельцу
Боевой молот	Сила +5, П	Н	3	Сложность +1; двуручное
Клинковое оружие				
Нож	Сила +1, Л	К	1	
Кинжал	Сила +1, Л	О	1	Сложность -1
Сабля	Сила +2, Л	Д	3	
Одноручный меч	Сила +4, Л	Н	2	
Меч-полуторник	Сила +5, Л	Н	4 (3 для одной руки)	Можно держать как одной, так и двумя руками

Двуручный меч	Сила +6, Л	Н	4	Сложность +1; двуручное
Древковое оружие				
Дротик	Сила, Л	Н	2	
Вилы	Сила +1, Л	Н	1	Двуручное
Копье (короткое)	Сила +1, Л	Н	2	Сложность +1
Пика	Сила +3, Л	Н	1	Двуручное
Посох	Сила +2, П	Н	1	
Алебарда	Сила +6, Л	Н	3	Сложность +1; двуручное
Легкое кавалеристское копье	6 или Сила, Л	Н	2	Непрочное; см. правила по кавалеристским копьям
Обычное кавалеристское копье	8 или Сила, Л	Н	3	См. правила по кавалеристским копьям
Составное кавалеристское копье	9 или Сила, Л	Н	4	См. правила по кавалеристским копьям

Дистанционное оружие

Оружие	Повреждения	Дистанция	Скрытность	Минимальная Сила	Примечания
Стрелковое оружие					
Длинный лук	4, Л	110 м	Н	4	1 ход на перезарядку
Короткий лук	2, Л	55 м	Д	2	1 ход на перезарядку
Легкий арбалет	2, Л	110 м	Д	2	2 хода на перезарядку
Арбалет	3, Л	91,5 м	Н	2	3 хода на перезарядку
Тяжелый арбалет	4, Л	137 м	Н	4	4 хода на перезарядку
Праща	5, П	46 м	О	2	1 ход на перезарядку
Метательное оружие					
Нож	Сила, Л	14 м	О	2	Сложность +1
Топорик	Сила +1, Л	18 м	О	2	Сложность +1
Дротик	Сила +2, Л	46 м	Н	2	
Копье	Сила + 1, Л	37 м	Н	2	
Камень	Сила, П	37 м	К	2	

Доспехи и шлемы

Предмет	Поглощение	Штраф	Минимальная сила	Скрытность	Примечания
Легкий доспех	+1П / +2Л	-	1	О	Для защиты головы нужен шлем
Средний доспех	+2П / +3Л	-1 к Ловкости	1	О	Для защиты головы нужен шлем
Тяжелый доспех	+3П / +4Л	-1 к Ловкости	3	Н	Для защиты головы нужен шлем
Рыцарский доспех	+4П / +5Л	-2 к Ловкости	3	Н	Для защиты голо-

					вы нужен шлем
Легкий шлем	+2П / +3Л	-1 к Восприятию	2	Н	Защищает голову; бонусы на поглощение не складываются с бонусами от доспеха
Топфхельм	+3П / +4Л	-2 к Восприятию	2	Н	Защищает голову; бонусы на поглощение не складываются с бонусами от доспеха

Щиты и парирующее оружие

Предмет	Сложность парирования	Против холодного оружия	Против метательного оружия	Примечания
Малый щит	4	+0	+0	
Пехотный щит	6	+1	+1	Нельзя использовать верхом на лошади
Кавалеристский щит	6	+1	+1	При использовании пехотинцами сложность +2
Кинжал	5	+0	+0	
Меч	6	+1	+0	

Характеристики оружия и доспехов

Расшифровка параметров и примечаний, приведенных в таблицах:

Повреждения: количество кубиков, используемых для определения повреждений, и тип повреждений (П – поверхностные, Л – летальные, У – усиливающиеся).

Скрытность: примерная оценка того, насколько легко можно скрыть оружие или часть доспеха с помощью одежды (К – можно спрятать в кошель, О – можно скрыть свободной одеждой, например, туникой, Д – под длинным плащом, Н – нельзя скрыть).

Минимальная Сила: минимальное значение Силы, необходимое для данного оружия или доспеха.

Дистанция: для дистанционного оружия – то расстояние (в метрах), на которое можно метнуть снаряд или выстрелить, не получая при этом штрафов. В большинстве случаев оружие сохраняет свою эффективность на расстоянии, вдвое превышающем указанную дистанцию, но сложность при этом увеличивается на 2.

Поглощение: для доспехов – то количество кубиков, которое добавляется к запасу бросков на поглощение повреждений от атаки. Большинство доспехов имеет разные значения этой характеристики для поверхностных (П) и летальных (Л) повреждений.

Штрафы: для брони означают снижение учитываемой Ловкости или Восприятия у персонажа из-за ношения доспеха.

Сложность парирования: для щитов и парирующего оружия – сложность броска на Ловкость + Фехтование при попытке парирования.

Против холодного оружия: для щитов и прочего оружия для отражения ударов – значение, добавляемое к сложности броска на Фехтование или Рукопашный бой при нападении на персонажа, использующего данный предмет для пассивной защиты.

Против метательного оружия: для щитов и прочего оружия для отражения ударов – значение, добавляемое к сложности броска на Фехтование или Рукопашный бой при нападении на персонажа, использующего данный предмет для пассивной защиты.

Двуручное: оружии, для управления которым требуются обе руки.

Хрупкость: оружие часто ломается. После атаки с оружием (неважно, успешной или нет) игрок бросает кубик. Если выпавший результат равен или выше 5, оружие ломается и становится бесполезным.

Здоровье и травмы

У каждого персонажа – вампир он или нет – есть семь уровней здоровья, каждый из которых показывает, насколько ухудшилось состояние персонажа. Причина и долговременность этого ухудшения во многом зависят от типа полученных повреждений и природы самого персонажа. Вампиры переносят травмы и ранения легче обычных людей, но и их можно тяжело ранить, довести до бессознательного состояния и даже уничтожить.

Таблица здоровья

На листе персонажа имеется таблица здоровья, с помощью которой можно отследить состояние персонажа и понять, как полученные им ранения влияют на его действия. Каждый уровень повреждений после первого подразумевает уменьшение запаса бросков, которое нарастает по мере получения новых ранений. Чем хуже состояние персонажа, тем сложнее тому выполнять какие-либо действия. Каждый пункт повреждений, причиненных персонажу (после поглощения), ухудшает текущее здоровье на один уровень. Первый уровень повреждений, «Ушибы», почти никак не влияет на действия персонажа, но затем штрафы накапливаются, и в итоге на седьмом уровне, «Недееспособность», персонаж вообще ничего не может сделать.

Повреждения отмечаются в таблице по-разному, с учетом типа ранения, так как часть травм поддается лечению быстрее и охотнее остальных (см. «Начисление повреждений»). Нижний отмеченный уровень соответствует состоянию здоровья персонажа. Цифра слева от квадратика означает действующий штраф (на сколько кубиков уменьшается запас бросков). До тех пор, пока персонаж не залечит рану, этот штраф распространяется на все броски, за исключением рефлекторных (например, на поглощение повреждений). Ранения также затрудняют передвижение персонажей, как указано в таблице ниже. Если в таблице здоровья нет никаких отметок, то персонаж считается полностью здоровым и не получает никаких штрафов. Если помечены все квадратики в таблице, то персонаж Недееспособен – потерял сознание или по еще какой-то причине не может действовать.

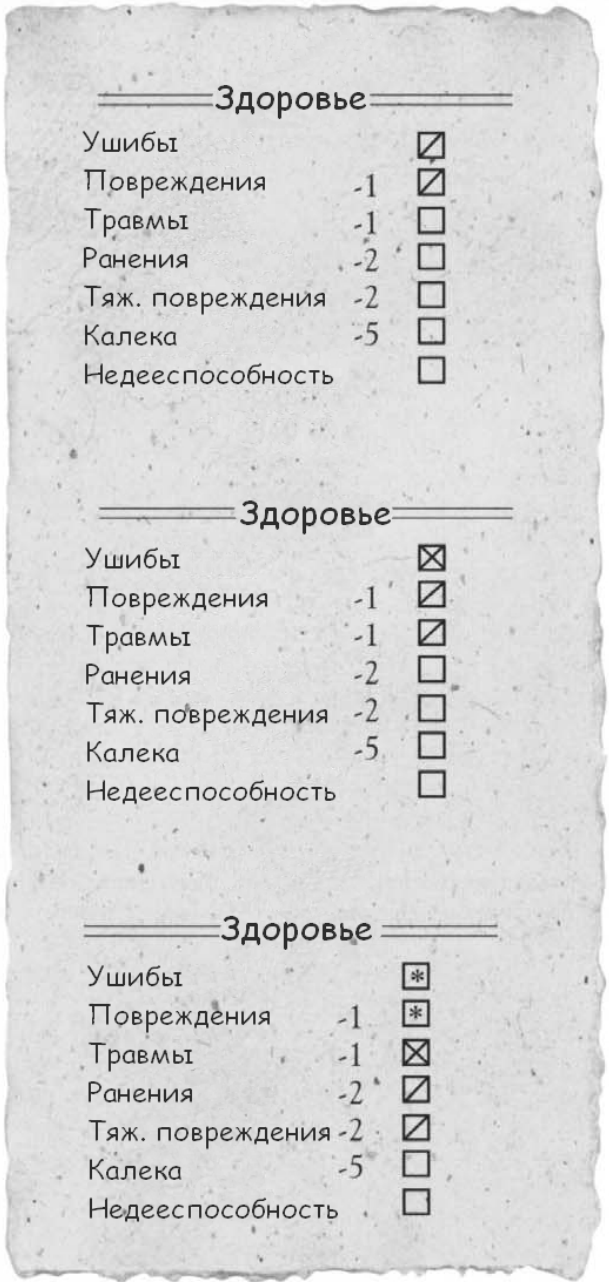
*** Недееспособность**: на этом уровне здоровья персонаж может быть как в сознании, так и в бессознательном состоянии, в зависимости от обширности ранений и сопутствующих обстоятельств. В любом случае, единственное действие, на которое он способен. – это тратить кровь на лечение. Если Недееспособный персонаж получает еще одно повреждение, он впадает в торпор. Если это повреждение было усиливающимся (aggravated), вампира ждет Окончательная Смерть. Недееспособный персонаж, полностью истративший свой запас крови, автоматически впадает в торпор. Смертные, находящиеся на этом уровне здоровья и получившие дополнительные повреждения, просто умирают.

*** Торпор**: это состояние во многом схоже с комой у смертных. Вампир засыпает, и сон его подобен смерти. Он выглядит как мертвец и не замечает почти ничего из того, что происходит в окружающем мире. Каинит может впасть в торпор добровольно, например, если он устал от своего века или хочет заснуть на то время, пока в мире царит неразбериха, или помимо воли, в результате ранения или потери крови. Более подробно состояние торпора описано ниже.

*** Окончательная Смерть**: если здоровье вампира ухудшилось до уровня «Недееспособность» или если он впал в торпор (вне зависимости от состояния здоровья), получение еще одного уровня усиливающихся повреждений приводит к тому, что Каинит умирает, окончательно и бесповоротно. Летальное или поверхностное повреждение также может стать причиной Окончательной Смерти у Недееспособного или впавшего в торпор вампира. Решение об этом принимает Рассказчик, но повреждение должно быть достаточным для того, чтобы уничтожить или разрушить тело. Такой персонаж больше не может участвовать в сюжете, и игрок, если он хочет продолжить игру, должен создать себе нового персонажа.

Начисление повреждений

Повреждения всех трех типов (поверхностные, летальные и усиливающиеся) суммируются. Самая нижняя помеченная клеточка в таблице здоровья показывает состояние персонажа и действующий штраф. Все повреждения отмечаются в одной таблице, вне зависимости от их типа, но по-разному. Поверхностные повреждения обозначаются косой чертой (/), летальные – крестиком (×), усиливающиеся – звездочкой (*). Эта разница связана с тем, что разные типы ранений требуют разного времени для заживления. По этой же самой причине усиливающиеся ранения оказываются вверху таблицы (т. е. на уровнях с самыми низкими штрафами), за ними следуют летальные повреждения, а затем уже поверхностные. Поверхностные и летальные повреждения как бы «понижаются» в списке. Благодаря этому первыми излечиваются самые тяжелые уровни повреждений.



Пример: *Анатоль, пепельный священник на Дороге Небес, столкнулся с рассерженным Гангрелом, которому надоело слушать всякий бред. Гангрел Карш сначала оттолкнул Безумца, отчего тот ударился о ближайшее дерево. В результате Анатоль получил два уровня поверхностных повреждений, которые игрок отметил в таблице косыми чертами (в квадратиках, соответствующих уровням «Ушибы» и «Повреждения»). С. Рисунок 1.*

Но Анатоль не отказался от своей священной миссии, и тогда Карш схватил большой топор и обрушил его на Малкавиана. Удар нанес один уровень летальных повреждений, и игрок исправил черту в квадратике «Ушибы» на крестик и отметил косой чертой поверхностные повреждения в квадратике «Травмы», тем самым «опустив» в списке два ранее полученных уровня поверхностных повреждений (см. рисунок 2).

Наконец, Карш полностью вышел из себя, отрастил Когти зверя и вонзил их в неживую плоть Анатоля. Нападение причинило два уровня усиливающихся повреждений, поэтому игрок исправил условные обозначения в квадратиках «Ушибы» и «Повреждения» на звездочки, а символ в квадратике «Травмы» - на крестик, затем вписал косую черту в квадратики «Ранения» и «Тяжелые повреждения» (см. рис. 3). Игрок также получил штраф -2 к запасу бросков на любое действие, а его персонаж за ход может проковылять лишь несколько метров. Хорошо, что у Анатоля есть кровь, которую можно потратить на лечение.

Типы повреждений

Персонажи игры могут страдать от травм самого разного происхождения. Удары и пинки приводят к появлению синяков и ушибов, булава ломает кости, меч наносит резаные раны. Физическая природа персонажа определяет, насколько легко он получает повреждения и как именно они проявляются. Каинит, не поморщившись, залечит рану, которая искалечила бы смертного, но может сильно пострадать от вещей, которые вообще не причинят вреда человеку.

Поверхностные повреждения (Bashing Damage)

Поверхностные повреждения редко приводят к смерти и быстро заживают, даже у смертных. К ним относятся синяки, растяжения связок и прочие легкие травмы, вызываемые падением, ударами и т. п. Каиниты в основном невосприимчивы к таким повреждениям. Из-за отсутствия крови в тканях у них не может быть кровоподтеков и синяков, поэтому они получают только половину (с округлением вниз) выпавших при броске уровней поверхностных повреждений. И смертные и Каиниты могут поглощать такие повреждения за счет Выносливости, вампиры также добавляют к значению Атрибута значение Стойкости (если они владеют этой Дисциплиной). Потратив пункт крови, Каинит может вылечить один уровень поверхностных повреждений (см. «Использование крови» выше по тексту).

Хотя поверхностные повреждения редко становятся причиной смерти, они могут ослабить персонаже и сделать его более уязвимым к другим видам травм. Если из-за «обычных» (т. е. поверхностных или летальных) повреждений здоровье вампира падает до уровня «Недееспособность», после чего он получает еще одно обычное повреждение, то персонаж впадает в торпор. Если же вампир в таком положении получает усиливающееся повреждение, он умирает Окончательной Смертью. Сами по себе поверхностные повреждения не могут убить вампира, хотя и могут стать причиной смерти обычного человека. После того, как все квадратики в таблице здоровья человека заполняются, дополнительные уровни поверхностных повреждений превращают предыдущие повреждения в летальные (т. е. косая черта заменяется крестиком), поскольку под градом ударов у смертного ломаются кости и рвутся внутренние органы.

Летальные повреждения (Lethal Damage)

Летальные повреждения, в полном соответствии со своим названием, намного серьезней поверхностных и могут убить или искалечить персонажа, в особенности смертного. Большинство клинкового оружия причиняет летальные повреждения, так же, как и дробящее оружие при точно нанесенном ударе (сложность +2). Вампиры поглощают летальные повреждения за счет Выносливости (+ Стойкость, если есть), поскольку их мертвая плоть не слишком страдает от получаемых ранений, а внутренние кровотечения случаются редко. Но смертные не могут поглощать летальные повреждения (если не считать поглощающей способности доспехов). Аналогично, вампиры залечивают летальные повреждения так же легко, как и поверхностные, у смертных же выздоровление может длиться недели и даже месяцы.

Смертный персонаж с уровнем здоровья «Недееспособность» умирает при получении еще одного летального повреждения. Каинит в этом случае впадает в торпор, но Окончательная Смерть ему пока не грозит. Как и в случае с поверхностными повреждениями, такие раны делают персонажа уязвимым к усиливающимся повреждениям, поэтому если в результате летальных повреждений вампир впал в торпор или оказался в состоянии Недееспособности, а затем получил уровень усиливающихся повреждений, он погибает.

Усиливающиеся повреждения (Aggravated Damage)

Хотя тела вампиров обладают большей прочностью, чем тела смертных, некоторые виды ранений опасны даже для Каинитов. Как правило, такие повреждения вызываются сверхъестественными причинами или силами природы (огонь, солнечный свет, зубы и когти других вампиров). Им трудно противостоять и можно поглотить только за счет Стойкости. Усиливающиеся повреждения очень плохо поддаются лечению: чтобы восстановить один уровень здоровья, нужно потратит пять пунктов крови, при этом лечение займет целые сутки. После суток отдыха вампир может заменить дальнейшее вынужденное безделье тратой Силы воли (по единице за день), при условии, что у него достаточно крови для того, чтобы продолжить лечение. Вампир в состоянии Недееспособности или торпора при получении еще одного усиливающегося повреждения гибнет Окончательной Смертью.

Смертным огонь и когти сверхъестественных существ причиняют летальные повреждения. Но иногда люди все-таки получают усиливающиеся повреждения, которые можно залечить только

сверхъестественными средствами (их описание дается для каждого отдельного случая). Разумеется, солнечный свет не причиняет людям никакого вреда.

Уровни здоровья		
Уровень	**Штраф**	**Описание**
Ушибы	0	Персонаж ранен, но травма никак не влияет на его способность действовать
Повреждения	-1	Ранение затрудняет действия персонажа
Травмы	-1	Персонажу трудно выполнять привычные действия, его максимальная скорость бега сокращается вдвое
Ранения	-2	Ранения все больше затрудняют действия персонажа. Максимальная скорость передвижения ограничена скоростью прогулочного шага
Тяжелые повреждения	-2	Персонажу очень трудно двигаться, и за ход он может проковылять не более 2,7 м
Калека	-5	Любое действие требует огромных усилий, персонаж с трудом может проползти 0,9 м
Недееспособность	-	Персонаж не может двигаться и что-либо делать (за исключением траты крови на лечение); возможно, он теряет сознание. Каиниты, истратившие всю кровь, впадают в торпор.
Торпор	-	Зависнув между жизнью и смертью, персонаж на протяжении определенного времени вообще не может действовать (в том числе и тратить кровь). Более подробно см. ниже по тексту.
Окончательная смерть	-	Вампир окончательно уничтожен.

Торпор

Впав в торпор, вампир некоторое время остается в бессознательном состоянии, не тратя крови. Длительность торпора зависит от значения Дороги персонажа. Чем ниже значение Дороги, тем крепче и дольше спит вампир. Те Каиниты, которые впали в торпор добровольно (автоматическое действие, не требующее броска кубиков), могут проснуться по истечении половины указанного времени.

Когда время нахождения в торпоте подходит к концу, персонаж может проснуться (но не обязан делать этого). Чтобы стряхнуть с себя долгий сон, вампиру нужно потратить пункт крови и сделать соответствующий бросок (см. выше по тексту). Если бросок окажется неудачным, этой ночью персонаж не просыпается, но может повторить попытку на следующую ночь (потратив еще один пункт крови). Вампир, добровольно впавший в торпор, сохраняет при пробуждении тот уровень здоровья, с которым отходил ко сну. Если торпор был вызван сильным ранением, персонаж просыпается с уровнем здоровья «Калека».

Каинит, впавший в торпор из-за потери крови, не может проснуться до тех пор, пока ему не скормят минимум один пункт крови (четыре в том случае, если торпор был вызван усыханием, см. далее). Не получив крови, он может вечно оставаться в состоянии оцепенения, но свежее витэ способно пробудить его вне зависимости от значения Дороги. Такое «быстрое восстановление» доступно только вампирам, впавшим в торпор из-за нехватки крови. Если вампир вошел в состояние оцепенения добровольно или в результате ранения, длительность его сна зависит от значения Дороги (см. таблицу).

Вампир, восставший из торпора менее чем с тремя пунктами крови, должен выполнить проверку на безумие. Персонаж, у которого торпор был вызван пересыханием, *автоматически* впадает в безумие.

Значение Дороги	**Продолжительность торпора**
10	Один день
9	Три дня

8	Одна неделя
7	Две недели
6	Один месяц
5	Один год
4	10 лет
3	50 лет
2	Один век
1	Пять веков
0	Тысяча лет и более

Кол

Вопреки распространенному поверью, кол в сердце не убивает вампира. Вместо этого он полностью парализует Каинита, лишая того возможности двигаться, тратить кровь и использовать Дисциплины. Персонаж остается в сознании и чувствует все, что происходит вокруг него. Эта вынужденная неподвижность страшит вампиров, в которых чувство беспомощности вселяет ужас. Страх настолько силен, что сразу же после того, как кол будет извлечен из сердца вампира, игрок должен немедленно выполнить проверку на безумие (сложность 5 и выше, если вампир оставался в беспомощном состоянии на протяжении долгого времени).

Хотя Каинит не может использовать Дисциплины и силу крови, он все же вынужден ежедневно тратить кровь, как описано в разделе «Использование крови». Если запас крови истощился, вампиры начинают усыхать (см. ниже).

Воткнуть кол точно в сердце не так-то просто. Нападающий должен набрать не менее пяти успешных баллов при броске на атаку и причинить своей жертве не менее трех уровней повреждений.

Усыхание

Кровь не просто утоляет дьявольский голод, терзающий вампира, она необходима ему для не-жизни. Без крови Каинит не может вдохнуть жизнь в свою мертвую оболочку и начинает физически усыхать, в то время как его внутренний Зверь вопит от голода. Усыхание случается тогда, когда сердце вампира проткнуто колом - Каиниту приходится каждый вечер тратить кровь на пробуждение, но он не может найти себе добычу; но оно может начаться и в том случае, если вампир по какой-то причине долгое время лишен крови. Долгие странствия без возможности поохотиться недаром считаются опасными.

Пока в организме Каинита есть кровь, его тело не меняется. Но после того, как запас крови полностью истощится, тело начинает усыхать, потребляя жалкие остатки живительной жидкости. Капилляры ссыхаются, из тканей исчезает вся влага. Первый этап усыхания сопровождается крайне неприятными ощущениями, поскольку тело вампира буквально переваривает само себя. С каждой ночью внешность вампира становится все хуже и хуже. Поначалу его оболочка кажется изможденной и обезвоженной, потом все больше сжимается по мере того, как усыхают внутренние органы и мышцы.

Боль с каждой ночью становится все сильнее (и Каинитам с колом в сердце приходится терпеть ее молча). Каждый вечер, когда у персонажа не было возможности сжечь кровь для пробуждения, он получает один уровень летальных повреждений и теряет точку во Внешности, и так до тех пор, пока здоровье не опустится до уровня «Недееспособность». К этому времени вампир больше всего похож на высушенный труп, терзаемый нескончаемой агонией. Если Каинит и на этом этапе не получит крови, он впадает в торпор. Так он освобождается от мучительнейшей боли, вызванной усыханием, но вернуть здоровье ему будет непросто. До тех пор, пока тело не восстановится до уровня «Травмы», вампир остается в бессознательном состоянии, а после пробуждения немедленно поддается Зверю и впадает в безумие, стремясь добраться до ближайшего источника крови.

Если же вампир получил кровь, он может залечить все эти повреждения обычным образом, одновременно со здоровьем возвращая и Внешность. Некоторые склонные к жестокости вампиры дают своим жертвам (лежащим с колом в сердце) немного крови, чтобы удержать те от впадения в торпор. В результате жертва остается в полном сознании и испытывает невероятную боль, вызванную разрушением тела. Таким образом можно поддерживать в плененном Каините жизнь на протяжении многих недель, месяцев и даже лет, бесконечно продлевая пытку. Те немногие Каиниты, кому удалось уцелеть после такого обращения, обычно получают постоянное психическое расстройство, например, кататонию или истерию.

Вампир, лишенный свежей крови по какой-нибудь другой причине (например, запертый в камере), также страдает от усыхания. Оказавшиеся в такой ситуации Каиниты готовы наброситься на любой источник крови и часто находятся на грани безумия.

Лечение смертных

Каиниты лечатся, просто тратя кровь, но люди – существа куда более хрупкие, и для выздоровления им требуется больше времени. Если вампир может почти мгновенно исцелить любое повреждение, кроме самых серьезных, то человеку приходится лечиться на протяжении долгих дней, недель и даже месяцев. Ниже указано время, требуемое смертному для полного восстановления здоровья. Каждый уровень повреждений лечится отдельно, поэтому человеку, из-за поверхностных повреждений оказавшемуся на уровне «Недееспособность», нужно 12 часов на то, чтобы подлечиться до уровня «Калека», и еще шесть часов для того, чтобы восстановиться до уровня «Тяжелые повреждения».

Поверхностные повреждения

Как правило, такие повреждения не причиняют организму большого вреда и проходят безо всякого лечения. Чтобы залечить поверхностные повреждения, броска не требуется. В этом случае время – основное лекарство, хотя процесс выздоровления моно ускорить и облегчить при помощи различных притираний и компрессов (см. выше по тексту).

Уровень здоровья	Время на лечение
От Ушибов до Ранений	Один час на уровень
Тяжелые повреждения	Три часа
Калека	Шесть часов
Недееспособность	Двенадцать часов

Летальные повреждения

Название этих повреждений говорит само за себя. Для обычных людей они часто оказываются смертельными. Даже небольшие раны могут воспалиться и стать очень опасными, и у очень многих людей на теле есть шрамы.

Смертные персонажи, чье здоровье из-за летальных повреждений опустилось ниже уровня «Повреждения», нуждаются в медицинской помощи, иначе каждый день один получают дополнительный уровень летальных повреждений из-за потери крови и воспаления. На уровнях выше «Тяжелых повреждений» персонажу достаточно первой медицинской помощи, затем он вполне может обойтись без лекаря. На уровнях «Калека» и «Недееспособность» требуется постоянный медицинский уход, при этом персонаж, как правило, мечется в горячке или же теряет сознание.

Каждый раз, когда смертному персонажу нужно залечить уровень летальных повреждений, игрок выполняет бросок на Выносливость. Сложность броска равна 2 + количество крестиков в таблице здоровья. Т. е. для персонажа, у которого нижний квадратик с крестиком соответствует уровню «Ранения», сложность будет равна 6 (2 + 4 квадратика). Чтобы вылечить уровень повреждений, достаточно одного успешного балла. Если бросок оказался неудачным, состояние персонажа не меняется. При провале персонаж получает еще одно летальное повреждение и может даже умереть (если до этого был Недееспособным). Умелый лекарь может уменьшить сложность броска, но только в арабских землях медицина развита настолько, что может по-настоящему помочь. Более подробно эффект от присутствия лекаря описан выше по тексту.

Человек на уровне «Недееспособность» при получении еще одного ранения (поверхностного или летального) сразу же умирает.

Уровень здоровья	Время на лечение
Ушибы	Один день
Повреждения	Три дня
Травмы	Одна неделя
Ранения	Один месяц
Тяжелые повреждения	Три месяца
Калека	Четыре месяца
Недееспособность	Пять месяцев

Прочие причины ухудшения здоровья

Сверхъестественная сопротивляемость и сила вампира позволяют ему избежать многих проблем со здоровьем, но все же Каинитов нельзя назвать полностью неуязвимыми. Их смертные слуги и жертвы намного чаще страдают от болезней и травм.

Болезни

В жизни средневековых людей болезни играют огромную роль, хотя Каиниты, как правило, напрямую от них не страдают. Но вампиры могут стать переносчиками инфекции, распространив заразу среди своего стада. В Темном Средневековье люди страдали от самых разных болезней, самые распространенные из которых представлены ниже:

*** Дизентерия (понос):** причиной заболевания является плохая гигиена, в частности, грязная питьевая вода. Дизентерия поражает систему пищеварения и вызывает кровотечения, боли в животе, лихорадку и обезвоживание. Для людей болезнь часто становится смертельной, но на Каинитов напрямую не влияет. Вампир может передать инфекцию при Поцелуе.

*** Эрготизм**: возникает в результате отравления спорыньей (паразитирующий на ржи грибок, попадающий в хлеб с мукой). Вызывает мучительные мышечные боли, конвульсии и галлюцинации. Часто в результате заболевания люди теряют конечности (из-за нарушения кровообращения начинается гангрена), но Каиниты, как правило, невосприимчивы к спорынье. Если вампир выпьет кровь страдающего эрготизмом человека, он может ощутить сильное покалывание в ногах и руках.

*** Водянка**: возникает из-за слабого сердца, которое не может поддерживать нормальное кровообращение. Болезнь никак не влияет на Каинитов, но у страдающих ею людей запас крови на два пункта меньше, чем у здорового человека.

*** Проказа (лепра):** одна из самых известных средневековых болезней. Вызывает поражение периферической нервной системы, из-за чего снижается чувствительность. Вторичные бактериальные инфекции часто поражают кожные покровы и кости, деформируя и уродуя больного. Сама по себе лепра редко становится причиной смерти, но прокаженных изгоняют из городов и селений, заставляя носить особую одежду и предупреждать о своем приближении звоном колокольчика. Для большинства Каинитов проказа совершенно безопасна, но кое-кто считает, что проклятие Носферату на самом деле является наиболее выраженной формой этого заболевания.

*** Чума:** различные формы чумы (бубонная, легочная и септическая) были настоящим проклятием средних веков. В середине XIV века массовые эпидемии охватили всю Европу, унося множество жизней. Смертность при чуме достигает 50 – 80%, сама болезнь сопровождается высокой температурой и бредом. Каиниты обладают иммунитетом к бубонной и легочной чуме, хотя и могут заражать ею своих жертв. Но септическая форма чумы опасна и для Каинитов. Подхватившие ее вампиры чувствуют себя больными и часто рвут кровью. Из-за этого их запас крови может уменьшиться на 1 – 10 пунктов крови (определяется броском кубика). Потеряв всю кровь, Каинит оказывается на грани безумия и может усохнуть или впасть в торпор. При каждом питании заболевшего персонажа игрок выполняет бросок на Выносливость (+ Стойкость) со сложностью 8. Если бросок оказался успешным, вампиру удается удержать кровь в организме. В случае неудачи он извергает всю выпитую кровь в приступе рвоты. При провале вампир не только выблевывает всю кровь, но и испытывает последствия усыхания длительностью в одну ночь, поскольку его тело начинает вытягивать кровь из капилляров и сжимающихся органов. Игрок повторяет бросок при каждом питании вампира до тех пор, пока не наберет пять успешных баллов (без провалов, но с возможными неудачными бросками).

*** Сифилис**: эта болезнь передается при половом сношении (или через кровь) и сначала проявляется в форме лихорадки и незначительных болей. Постепенно ее признаки становятся более явными: состояние кожи ухудшается, появляются язвочки, но сильнее всего болезнь сказывается на внутренних органах, разрушая кости, мышцы и мозг. Вампиры, подхватившие сифилис, получают один уровень поверхностных повреждений за каждую неделю, на протяжении которой болезнь остается в их крови.

*** Туберкулез (чахотка):** эта болезнь, самый страшный убийца той эпохи, может поразить любую часть тела, хотя чаще всего страдают легкие. У больного повышается температура и усиливается потоотделение, затем начинается истощение и разрушение тканей. Человек чахнет, что и породило второе название этой болезни. Как и водянка, туберкулез безопасен для вампиров, но сокращает запас крови у зараженного «сосуда» на один – три пункта.

Вампир, в чьей крови поселилась болезнь, заражает ею своих жертв до тех пор, пока полностью не удалит дурную кровь из своего организма. Игроки, чьи персонажи стали добычей инфицированного вампира, выполняют бросок на Выносливость, чтобы избежать заражения. Стандартная сложность равна 6, но может увеличиться в случае особо заразного заболевания или большой кровопотери.

Очистить кровь не так-то просто, поскольку вся кровь, попавшая в тело вампира, быстро становится зараженной. Три четверти общего запаса крови можно сжечь или иным образом вывести из организма по общим правилам траты крови. Но для того, чтобы избавиться от остатка – последней четверти запаса крови, - нужно собрать всю волю в кулак. Выполняется бросок на Силу воли со сложностью 10. Сложность уменьшается на единицу за владение каждой из следующих Дисциплин: Изменчивость, Смертоносность и *Rego Vitae* Тауматургии. Т. е. у Каинита, владеющего всеми тремя Дисциплинами, сложность броска равна 7, а у вампира, освоившего только Изменчивость, - 9.

Каждый успешный балл выводит из организма пункт крови, позволяя вампиру сохранить самообладание. Если бросок оказался неудачным, вампиру приходится бороться с безумием, вызванным голодом. При провале персонаж немедленно впадает в безумие. Если персонажу удается полностью потратить весь запас крови, он излечивается от болезни.

Падение

Хотя сверхъестественная сила и нечеловеческая выносливость защищают Каинитов от значительных повреждений при падении, все же полностью избежать травм вампирам не удается. За каждые 10 футов (3 м) высоты персонаж получает один уровень поверхностных повреждений, которые поглощаются обычным образом за счет Выносливости (+ Стойкость). Такие повреждения могут насчитывать только 10 уровней, но при достижении последнего уровня они из поверхностных становятся летальными, а поглощающая способность доспеха ополовинивается (с округлением вниз). Если персонаж падает на что-то острое (шипы или колья), Рассказчик может сделать летальными все или часть полученных им повреждений.

Утопление и удушье

Каиниты не дышат, поэтому они не могут ни утонуть, ни задохнуться. Но смертные персонажи не так неуязвимы, особенно если при попытке переплыть пруд случился провал броска, они не умеют плавать или же их тянет вниз какая-то тяжесть. Время, на протяжении которого человек может задерживать дыхание, зависит от значения Выносливости. После того, как это время истекло, смертный персонаж получает один уровень поверхностных повреждений за ход. Когда уровень здоровья опустится до «Недееспособности», персонаж тонет и умирает через столько минут, сколько у него точек в Выносливости.

Выносливость	Время задержки дыхания
*	30 секунд
**	Одна минута
***	Две минуты
****	Четыре минуты
*****	Восемь минут
***** *	15 минут*
***** **	20 минут*
***** ***	30 минут*

* Возможно только в том случае, если смертному каким-то образом удалось повысить Выносливость до сверхъестественных уровней, выходящих за пределы доступных людям пяти точек.

Огонь

Огонь – это одна из немногих вещей, которых боятся Каиниты. Он может положить конец их нежизням, и вместе с тем в Средние Века открытый огонь встречается повсюду: на нем готовят, им освещают помещения, от него греются. Вампиры страшатся огня, но не могут обойтись без него, и это – одно из внутренних противоречий существования Каинита.

Огонь причиняет усиливающиеся повреждения, на которые никак не влияют бонусы от доспехов. На самом деле металл только усугубляет ситуацию, быстро нагреваясь и удерживая тепло. Персонажи со Стойкостью могут поглощать повреждения от огня, для этого игрок выполняет бросок на Выносливость + Стойкость, сложность которого зависит от размеров и силы пламени. Персонажи, не владеющие Стойкостью, повреждения от огня поглощать не могут. В этом случае жертва получает полный урон от пламени, причем уровни здоровья понижаются автоматически, без броска кубиков. Персонаж, чья одежда охвачена огнем или который сам оказался в окружении огня, продолжает получать повреждения до тех пор, пока не затушит пламя или не убежит от него.

Внешние признаки нанесенных огнем повреждений могут быть поистине кошмарными. За каждые два уровня таких повреждений Внешность персонажа понижается на единицу. Для Каинита это снижение будет временным, для человека – постоянным.

Столкновение с огнем может вызвать Ротшрёк (см. далее по тексту).

Эффекты от огня	
Сложность поглощения	**Сила огня**
3	Огонек свечи
5	Факел
7	Огонь в очаге

9	Погребальный костер
10	Расплавленный металл
Усиливающиеся ранения за ход	**Сила огня**
1	Факел (обожжена конечность)
2	Костер (обжигает половину тела)
3	Пожар (обжигает все тело)

Наркотики и яды

Для лечения, причинения вреда и изменения восприятия люди пользуются самыми разнообразными веществами и травами. При непосредственном применении для Каинитов большая часть этого набора безвредна, но все же они могут получать определенные вещества с кровью неосторожных жертв или на все согласных добровольцев (таких, как курильщики *калифа* у чародеев клана Ассамитов). Мы не стали подробно описывать все многообразие наркотиков и ядов, использовавшихся во время Войны Князей. Ниже перечислены лишь самые распространенные из них:

*** Алкоголь**: вампир, выпивший кровь пьяного человека, сам начинает испытывать некоторые признаки опьянения. Каждые две «дозы», выпитые жертвой, на единицу снижают запас бросков на Ловкость и Интеллект у вампира. Этот эффект рассеивается со скоростью один кубик за час.

*** Кровяной корень (волчья стопа, сангвинария):** редкий и смертельно опасный яд, способный причинить вред даже Каинитам. Попав в организм (например, с кровью), он причиняет три уровня усиливающихся повреждений. Как контактный яд (например, при нанесении на клинок) он причиняет два уровня усиливающихся повреждений в дополнение к любым повреждениям от оружия. Яд разрушает витэ вампира, превращая жидкость в пеплообразную черную пыль.

*** Отравление пищей (сальмонеллез):** вампиры, выпившие кровь больного сальмонеллезом человека, испытывают тошноту и получают уровень поверхностных повреждений. К тому же они начинают испытывать определенные трудности при питании (если только заранее не очистят организм от зараженного витэ), но все же могут заставить себя пить кровь (бросок на Выносливость со сложностью 6). Отравление пищей длится на протяжении суток.

*** Гашиш**: это вещество хорошо известно в Малой Азии и обладает успокаивающим эффектом, одновременно с этим притупляя внимательность. У вампира, выпившего кровь с гашишем, все запасы бросков на Восприятие уменьшаются на один кубик. Сложность противостояния безумию также снижается на единицу. Эффект остается в силе примерно час.

*** Галлюциногены**: вызывающие галлюцинации растения, такие, как вех ядовитый, белена или дурман (белладонна), в средние века использовались и как болеутоляющие лекарства, и как яды. У вампиров, выпивших кровь с примесью галлюциногена, из-за нарушения концентрации все запасы бросков уменьшаются на 1 – 3 кубика (в зависимости от того, сколько наркотического вещества приняла сама жертва). Персонаж также испытывает ощущения, схожие с проявлением умения «Морок» (Помешательство 2, см. выше). Рассказчик при желании может расширить перечень возможных последствий, в том числе временно повысив на единицу значение Прорицания или Мужества. Эффекты от приема галлюциногенов сохраняются на протяжении нескольких часов (8 – значение Выносливости).

*** Болеутоляющие:** как и в случае с галлюциногенами, такие травы, как болиголов, мандрагора и аконит, использовались и как лекарства, и как яды. В малых дозах они притупляют боль от полученных травм и на единицу сокращают штраф к ранениям. Эффект от их приема сохраняется на протяжении нескольких часов (10 – значение Выносливости).

*** Яд:** большие дозы галлюциногенов и болеутоляющих, а также такие вещества, как мышьяк, стрихнин или цианид, могут стать смертельными для людей и очень опасными для Каинитов. Если человек умирает мучительной смертью, то у вампира все запасы бросков уменьшаются на один кубик. Каинит также получает от одного до трех уровней летальных повреждений, в зависимости от силы яда и количества выпитой отравленной крови. Яды не могут убить Каинита или вогнать его в торпор, но могут на время лишить его возможности действовать (до тех пор, пока порченая кровь не будет выведена из организма и не будут устранены все последствия отравления).

Солнечный свет

Солнечный свет, совершенно безвредный для смертных, стал настоящим проклятием для Каинитов. Даже слабый рассеянный солнечный свет обжигает вампира так же сильно, как открытое пламя, а полуденное солнце просто воспламеняет мертвую плоть. Как и огонь, солнечный свет автоматически причиняет усиливающиеся повреждения, которые можно поглотить только при наличии Стойкости (игрок выполняет бросок на Выносливость + Стойкость). Сложность поглощения зависит от яркости света, а степень повреждений – от площади кожи, попавшей под лучи солнца. Если персонаж посмотрит на залитое солнцем место, он может временно ослепнуть, так как отраженный солнечный свет выжжет ему глаза. Некоторые Каиниты говорят, что лунный свет тоже причиняет им боль, но мало кто из них при луне испытывает что-то сильнее легкого недомогания.

Бросок на поглощение делается каждый ход, на протяжении которого персонаж остается на солнце. При провале тело персонажа воспламеняется, из-за чего он начинает получать повреждения еще и от огня. Солнечный свет может вызвать Ротшрёк (см. ниже по тексту).

Эффекты от солнечного света	
Сложность поглощения	**Интенсивность**
3	Рассеянный солнечный свет, сильная облачность или сумерки
5	Тело полностью защищено плотной одеждой
7	Рассеянный солнечный свет, падающий из окна
9	Нахождение на улице в пасмурный день или попадание под прямой луч солнечного света
10	Попадание под солнечный свет в ясный день
Усиливающиеся ранения за ход	**Степень поражения**
1	Небольшая часть тела (лицо или кисть руки)
2	Значительная часть тела (нога, рука, голова)
3	Половина тела и больше

Состояния разума

Психическое состояние персонажа не менее важно, чем его физическое здоровье, и во многих случаях его намного сложнее контролировать. Вампир может излечить физическую рану кровью, но психические травмы и расстройства так просто не проходят.

Амарант, или дьяблери

Проклятие Каина передается от сира к потомку через кровь, постепенно теряя силу по мере удаления от прародителя. Кровь старых вампиров обладает большей силой, чем кровь следующих поколений, и силу эту можно отнять, поглотив витэ и душу старшего вампира. Это деяние – которое большинство Каинитов считают величайшей мерзостью, подобной людоедству среди смертных, - известно как амарант, хотя молодые вампиры также называют его дьяблери. Единственные кланы, не чурающиеся амаранта, - это Ассамиты Леванта, которые порою совершают ритуальное дьяблери над своими врагами, и Ласомбра, которые разрешают ребенку исполнить амарант над сиром, если на то было получено одобрение *Amici Noctis*. Тремеры также предрасположены к амаранту, хотя он и не является частью их ритуалов и традиций.

По сути своей амарант – это питание от Каинита, схожее с питанием от смертного. Хотя для того, чтобы завершить передачу силы, нужно выпить *всю* кровь старшего вампира. Могущественное витэ старого вампира не просто питает убийцу (которого называют *дьяблеристом*), но и изменяет все его тело, наделяя новой силой и возможностями и приближая к самому Каину. Даже самый молодой из Каинитов может похитить силу старших собратьев, если только ему хватит хитрости и смелости на такой поступок. Старейшины знают, что честолюбивый молодняк, стремящийся к могуществу, может в буквальном смысле слова пожрать их, из-за чего отношения между сиром и его потомком приобретают некоторую двусмысленность.

Совершение амаранта

Хотя дьяблери начинается точно так же, как и любое другое питание, для его завершения требуется приложить немало усилий, и нередко такие попытки терпят провал. Сначала дьяблерист должен подчинить себе жертву и начать пить кровь, как описано в разделе «Боевые системы» и «Запас крови». После этого он выпивает всю кровь жертвы (сложность действия зависит от силы крови старшего вампира), и только тогда начинается сам амарант.

Полностью осушив тело жертвы, дьяблерист должен поглотить саму жизнь жертвы, выпить то, что называется «жизненной энергией». Для этого игрок выполняет ряд бросков (сложность 9). Каждый успешный балл автоматически наносит жертве один уровень повреждений (усиливающихся и непоглощаемых даже при помощи Стойкости). Неудачный бросок означает, что на данном этапе дьяблерист не смог вытянуть из жертвы очередную порцию жизненной силы и должен сделать небольшой перерыв для того, чтобы «переварить» ранее полученную энергию. Даже провал не позволяет жертве вернуть утраченное здоровье, он всего лишь свидетельствует о том, что попытка дьяблери оказалась неудачной и не может быть возобновлена. Жертва сохраняет подвижность и остроту восприятия до тех пор, пока ее здоровье не упадет до уровня «Недееспособность». После того, как дьяблерист поглотит всю энергию (иными словами, лишит жертву всех уровней здоровья), тело жертвы немедленно начинает разлагаться. Скорость разложения зависит от возраста жертвы – если вампиру больше десяти лет, этот процесс будет мгновенным, у недавно обращенных вампиров он может затянуться на некоторое время. Энергия жертвы в это время сливается с жизненной энергией дьяблериста.

Амарант требует от дьяблериста всего его внимания и сил, из-за чего тот становится беззащитным перед внешними силами. Нападение или любое действие, направленное против такого вампира, имеет сложность 2.

Дьяблерист должен выпить всю кровь непосредственно из жертвы и за один раз, причем должен быть единственным, кто совершает амарант над жертвой. Группа вампиров не может дьяблеризировать одну жертву, а кровь старшего вампира нельзя сохранить для последующего дьяблери (хотя ее можно сохранить для дальнейшего употребления). Тауматургия позволяет обойти эти ограничения.

Благо и проклятие

Сразу же после амаранта дьяблериста переполняет почти оргазмическое ощущение силы и радости, вызванное опытом поглощения чужой души. Вызванных этим действием эмоций иногда бывает достаточно для того, чтобы ввергнуть вампира в безумие, поэтому дьяблерист должен выполнить бросок на Самоконтроль или Инстинкт со сложностью 10 – значение Дороги. Если вам-

пир дьяблеризировал Каинита, поколение которого равно или выше его собственного, такая «лихорадка» остается единственным эффектом от амаранта, и некоторые вампиры стремятся снова и снова пережить это ощущение. Истинное значение амаранта становится понятно тогда, когда вампир дьяблеризирует Каинита с поколением ниже, чем у него самого, например, когда вампир 11-го поколения поглощает кровь и душу представителя 9-го поколения.

В этом случае поглощенная душа старшего вампира передает часть своей силы дьяблеристу, понижая его поколение на единицу. В результате увеличивается его способность к хранению и использованию крови, а также улучшаются некоторые характеристики и Дисциплины. Если жертва была намного сильнее своего убийцы (на пять и более поколений ближе к Каину), то дьяблерист с согласия Рассказчика может понизить своего поколение больше чем на одну ступень. Но вероятность встречи с таким вампиром – не говоря уже о победе над ним – крайне невелика. У дьяблериста также может временно повыситься значение одной или нескольких Дисциплин (обычно на одну-две точки), так как по его венам течет сила старшего вампира. Но это повышение недолговременно и редко длится дольше одной сцены.

К сожалению, признаки совершенного амаранта заметны если всем окружающим, то уж точно тем из них, кто владеет Прорицанием («Чтение ауры»). Аура дьяблериста пронизана черными нитями, возникающими из-за неполного слияния душ убийцы и его жертвы. Со временем это безмолвное признание в преступлении становится все менее заметным (на это требуется столько лет, сколько поколений отделяло жертву от убийцы, но не менее одного года), но слабые его следы сохраняются на протяжении десятилетий и даже веков и могут быть обнаружены с помощью Тауматургии. Даже Каиниты, не владеющие Чтением ауры, на протяжении нескольких месяцев после амаранта могут почувствовать, что в дьяблеристе есть нечто *неправильное*. Этот эффект сохраняется в течение месяца за каждое поколение, отделяющее жертву от убийцы, и заметить его можно, выполнив бросок на Восприятие (сложность 8). Из-за индивидуальных особенностей аура воинов клана Ассамитов всегда несет на себе следы амаранта, даже если персонажи и не повинны в этом преступлении. Но смутное ощущение *неправильности* возникает только после совершения дьяблери.

Амарант, как правило, противоречит Традиции Уничтожения, которая запрещает младшим уничтожать старших. Поэтому признаки дьяблери у персонажа могут вызвать преследования со стороны других Каинитов. Тем не менее, конкретная реакция вампиров на персонажа зависит от Рассказчика. Преступника могут наказать, но могут и просто запомнить нужную информацию, чтобы затем воспользоваться ей в собственных целях. Однако же есть ситуация, в которой амарант допустим: кровавая охота. Обычно (но не

всегда) такое дьяблери совершается сиром над собственным потомком, а за неделю до начала охоты жертва получает знаменательный подарок – цветок амаранта, от которого и происходит название всего обычая.

Легенда гласит, что вампиры, дьяблеризировавшие Каинитов с сильной волей, могут перенять некоторые привычки и особенности жертвы. Согласно поверью, для этого нужно, чтобы жертва обладала «непоколебимой волей» и кровью невероятного могущества. Точные характеристики, приводящие к проявлению этого эффекта, определяет Рассказчик.

По решению Рассказчика совершение амаранта может стать проступком, противоречащим моральному кодексу персонажа. В этом случае выполняется проверка на деградацию. Особенно строго это правило соблюдается для персонажей, идущих по Дороге Человечности.

Узы крови

Одна из самых странных особенностей вампирского витэ – это способность создавать прочную связь между Каинитом и тем, кто выпил его кровь. Так создаются прислужники-гули (см. ниже), но витэ можно использовать и для того, чтобы подчинить других вампиров своей воле. Прочность уз зависит от того, сколько раз вампир пил кровь одного и того же Каинита, но после трех приемов витэ связь становится почти нерасторжимой. Попавшее под такие узы существо (не важно, живое или неживое) называется *рабом*, а Каинит, получивший власть над ним, известен как *господин* (regnant).

Полностью опутанный узами крови раб бесконечно предан своему господину и не может выступить против него. Часто такая связь напоминает одержимость или вредную привычку. Раб не обязательно любит своего господина (хотя многие действительно испытывают любовь к поработившему их вампиру), он даже может откровенно презирать хозяина, но все равно подчиняется его приказам, в том числе и тогда, когда его волей пытаются управлять извне (например, Доминированием). Многие Каиниты говорят об узах как о непреодолимой силе, хотя эта связь не всегда проявляется как принуждение к точному выполнению приказов. Скорее, раб считает честью для себя хранить верность хозяину, подчиняться его распоряжениям и исполнять озвученные пожелания. Грань между вынужденным подчинением и верностью весьма тонка, но все же позволяет рабу чувствовать себя более свободно. Но раб в любом случае послушен воле своего господина: верность клятве в средние века одинаково понимается и людьми, и Каинитами. Сама мысль о неподчинении кажется невероятной.

Сила уз не зависит от поколения господина. Кровь неоната 12-го поколения может связать старейшину так же легко, как сам старейшина подчиняет своей воле других вампиров. Вероятно, это единственная сила Каинитов, не ослабевающая с поколениями. Полными узами раб может быть связан только с одним господином, но у него самого может быть несколько рабов крови и другие, более слабые узы (возникшие после одного-двух глотков витэ).

Наложение уз

Узы крови – это одновременно и физическое принуждение, и отражение связей, существующих в сообществе Каинитов. Вопреки множеству историй о господах, насильно вливавших кровь в рабов, лишь малая часть Каинитов попала под полноценные узы крови. Большинство Проклятых слишком своенравны для того, чтобы навсегда подчинить свою волю чужим прихотям. И все же есть вампиры, которые до Объятия были гулями (и сохранили узы крови), к тому же кровавая клятва закрепляет феодальную иерархию, которой подчиняется большинство Каинитов. Вассальная присяга повсеместно подтверждается глотком крови сеньора, но более решительные меры предпринимаются редко. Узурпаторы клана Тремер таким образом гарантируют верность своих новообращенных собратьев.

Чаще всего принятие полных уз крови, как, впрочем, и единственного глотка витэ, сопровождается церемонией принесения присяги. Собирается весь местный двор, раб пьет кровь из пореза на запястье господина, а затем губами, все еще омоченными кровью, произносит слова клятвы. Господин также клянется защищать своего нового вассала, как если бы тот был его родней по крови. Именно этот ритуал и дал название узам.

Сила уз крови зависит от того, сколько раз раб пил кровь господина (между двумя приемами крови должна пройти минимум одна ночь). После одного или двух глотков раб еще не окончательно опутан узами. Только третий раз придает клятве полную силу.

*** Первый глоток**: после первого глотка крови другого Каинита (порою бывает достаточно одной капли, в зависимости от силы крови) вампир вдруг обнаруживает, что его влечет к господину. Это чувство во многом схоже с влюбленностью у смертных: вампир подсознательно ищет встречи с тем, кому отныне посвящены все его мысли и мечты. На этом этапе четких правил по проявлению уз не существует, но, как и влюбленность, такая связь ослабевает при разлуке. Так, можно на единицу снизить сложность применения господином Доминирования, Присутствия и прочих ментальных Дисциплин, если они направлены на раба. Иногда после первого глотка вампира охватывает желание еще раз попробовать витэ господина (чтобы противостоять этой тяге, выполняется бросок на Силу воли со сложностью 6).

*** Второй глоток:** связь между двумя вампирами становится сильнее. Раб начинает намеренно действовать в пользу господина и усиленно ищет новых встреч с ним. Иногда он становится буквально одержим своим хозяином, испытывая целый набор противоречивых эмоций (нередко страстная любовь сочетается с не менее сильной ненавистью). Он еще не полностью опутан узами, но ему все труднее противостоять воле господина (требуется бросок на Силу воли), который легко может командовать им (сложность Социальных действий господина, направленных на раба, снижается на единицу). Часто вампир объясняет свои действия «уважением» к достойному сеньору и желанием подчиняться тем, в чьих руках сосредоточена власть. Раб по-прежнему испытывает тягу к витэ своего хозяина, поэтому для того, чтобы отказаться от следующего глотка, нужно потратить пункт Силы воли.

*** Третий глоток**: на этом этапе кровавая клятва обретает полную силу, прочно привязывая раба к господину. Во многих случаях страсть, порожденная более слабыми узами, угасает, а на смену ей приходит сильнейшая преданность и чувство принадлежности. Не важно, любит раб своего хозяина или ненавидит, он четко знает одно: в мире ему отведено определенное место, заняв которое, он обрел полную гармонию в отношениях со своим сеньором и вассалами. Любовь и неприязнь уже не имеют значения; уважение и преданность отныне стали смыслом его существования. Для того, чтобы воздействовать Доминированием на опутанного узами раба, господину не надо устанавливать с ним зрительный контакт, достаточно будет и звука голоса. Сложность сопротивления господскому Доминированию возрастает на два. Однако в этом случае поколение имеет значение: господин не может применить Доминирование на рабе с поколением ниже, чем у него самого.

Нарушение клятвы

Степень повиновения со стороны раба зависит от множества факторов. Слабовольные вампиры (с Силой воли 5 и ниже или с Натурами, предполагающими подчинение) выполняют любые желания своих господ, будь то просьба передать свиток, приказ об убийстве невинных или распоряжение прогуляться под полученным солнцем. Каиниты с более цельной личностью и сильной волей могут сопротивляться приказам хозяев. Для этого игроку с персонажем-рабом надо выполнить успешный бросок на Силу воли (сложность 8, может увеличиваться, если господин хорошо обращался с рабом, или уменьшаться, если хозяин злоупотреблял своим положением). Чтобы временно вырваться из-под власти клятвы, надо набрать столько успешных баллов, сколько раз раб пил кровь господина. Эти баллы можно набирать на протяжении некоторого времени (бросок выполняется раз в неделю), отображая возрастающее негодование, но старые обиды часто забываются. Поэтому максимальное число недель, на протяжении которого сохраняются набранные баллы, равно значению Силы воли вампира. Набрав достаточное количество успешных баллов, вампир может потратить их (вместе с пунктом Силы воли) на то, чтобы обойти условия клятвы. Эта устойчивость к силе уз может длиться как целую сцену, если вампир просто не выполняет приказы хозяина (например, передает сведения врагу или позволяет убежать крестьянам, которые должны были полечь в грядущей бойне), так и один ход (если вампир собирается напасть на господина). Потратив дополнительные пункты Силы воли, можно продлить период свободы, но как только персонаж перестает тратить Силу воли, он снова оказывается во власти уз крови.

Узы крови можно разорвать, к тому же со временем они ослабевают, но это возможно только при долгой разлуке, а также при наличии у раба достаточной силы воли. Грубо говоря, если раб не пьет кровь господина на протяжении [12 – Сила воли] месяцев (недель, если раб воздержался от третьего глотка) и все это время избегает встреч с хозяином, узы становятся на один уровень слабее. Если господин обращался с рабом из рук вон плохо, то по решению Рассказчика этот период может быть сокращен. Если рабу удастся на протяжении достаточно долгого времени держаться подальше от господина с его витэ (для чего, как правило, требуется решимость и хитрость), сила клятвы полностью исчезнет.

***Пример**: если Каиниту с Силой воли 6 удается избегать встреч со своим господином на протяжении шести месяцев, сила уз крови ослабевает. Но для того, чтобы полностью избавиться от уз, потребуется 18 месяцев, на протяжении которых рабу придется как-то прятаться от хозяина – и бороться с искушением.*

Узы крови также исчезают со смертью хозяина. Рабы по-разному реагируют на такое освобождение от клятвы. Некоторые уверяют, что испытали огромный прилив сил и радость, другие же говорят, что им будто надорвали душу и вонзили клинок в кровоточащую рану. Третьи, в особенности же вампиры со склонными к зависимости Натурами, без хозяина чувствуют себя потерянными. Эти несчастные могут найти себе нового хозяина и снова связать себя узами, чтобы вернуть чувство целостности, но есть и те, кто ищет Окончательной Смерти. Окончательное решение по таким вопросам принимает Рассказчик.

Психозы

Некоторые вампирские теологи говорят, что истинное Проклятие Каина – это не жажда крови, но вечность. Каинитов ждет нескончаемая череда ночей, лишенных покоя, века борьбы с завывающим Зверем, потеря всего, что они некогда любили. И без того одержимые животными страстями, вампиры часто становятся жертвами других психических расстройств и безумия. Некоторым кланам (например, Малкавианам) такие расстройства присущи изначально, другие вампиры получают их в результате психологических травм. В большинстве случаев психозы связаны с неспособностью принимать мир таким, какой он есть, в результате чего восприятие реальности искажается, подстраиваясь под состояние разума персонажа. У некоторых персонажей эти особенности есть с самого начала игры, другие получают их по ходу сюжета (и по решению Рассказчика), обычно после сильного напряжения, испуга или отчаяния.

Психозы нужны не для того, чтобы сдерживать персонажей, хотя они, без сомнения, ставят перед игроком и его товарищами интересные задачи. Психические расстройства предоставляют немало возможностей для отыгрыша. Безумие – неотъемлемая часть Темного Средневековья, и тех, кто стал его жертвой, могут назвать как проклятыми, так и благословенными. В большинстве случаев самим сумасшедшим их реакция на внешние раздражители кажется вполне нормальной, но окружающих она пугает и сбивает с толку, поскольку не соответствует их картине мира. Проявления психозов не случайны, они подчиняются собственной системе правил. По большей части эти правила зависят от причины расстройства и должны быть согласованы с игроками. Например, боязнь огня может возникнуть после того, как вампира пытал огнем инквизитор. Или неонат может стать перфекционистом, если сир жестоко наказывал его за любую оплошность.

Игровые эффекты психозов обычно зависят от конкретной ситуации. Как правило, психоз вступает в силу при провале броска на Добродетель или в случае действительно тяжелых переживаний. Дождавшись подходящего случая, Рассказчик просит игрока выполнить бросок на Самоконтроль или Инстинкт, чтобы персонаж смог противостоять накатывающемуся на него психозу, вызванному соответствующими раздражителями. Сложность броска варьируется от 5 до 8, с учетом силы раздражителей.

*** Амнезия**: персонажи с амнезией забывают часть своего прошлого, возможно – какое-нибудь кошмарное происшествие (например, собственное Становление), или даже целый период жизни. Причины такой потери памяти почти всегда связаны со стрессом, хотя физическая травма тоже может вызвать такое расстройство. Амнезия обычно поражает только воспоминания, хотя иногда персонаж может забыть некоторые умения (Способности), из-за чего он или лишается возможности применять их, или же испытывает сильно удивление, вдруг обнаружив у себя опреде-

ленные навыки. Амнезия может быть представлена соответствующим Недостатком (см. ниже по тексту).

*** Кататония**: страдающие этим расстройством персонажи в минуты сильного напряжения могут полностью отключиться от реальности, не реагируя на раздражители и не двигаясь. Из-за значительных ограничений, накладываемых кататонией на действия персонажа, игрокам не рекомендуется брать этот психоз.

*** Фантазии**: некоторые персонажи не могут примириться с реальностью, поэтому уходят в выдуманные миры. Масштаб и полнота этих фантазий могут быть самыми разными. Персонажи разговаривают с друзьями, находящимися где-нибудь в другом месте, или слышат «голоса богов», приказывающие им выполнить то или иное действие. Такой персонаж может вполне нормально общаться с людьми и взаимодействовать с разными организациями, но воспринимают происходящие события через призму своих фантазий. Например, Каинит может считать себя Ланселотом из легенды о короле Артуре, и верить, что он отправился в путь ради сражения со злобным демоном или спасения прекрасной принцессы. Такие фантазии сказываются на поведении, но редко бывают опасными (если только вампир не решит, что может гулять при свете дня). Вместе с тем, под их влиянием персонаж начинает реагировать на окружающий мир необычным образом, впадая порою в близкое к безумию состояние (Они – прихвостни Мордреда, милорд!) или бросаясь неведомо куда (За мной! Нас ждет Грааль!).

*** Истерия:** склонные к истерии персонажи не могут контролировать свои эмоции и страдают резкими перепадами настроения. Каинит с этим психозом быстрее впадает в безумие (сложность броска на Самоконтроль/Инстинкты увеличивается на 2), особенно когда оказывается в стрессовой ситуации.

*** Лунатизм:** болезнь приходит и уходит, повинуясь фазам луны. При полной луне персонаж теряет разум и начинает буйствовать, а в новолуние может быть замкнутым и печальным. В другое время он вполне может казаться нормальным и здоровым. Сопротивляемость персонажа безумию и Ротшрёку также меняется с лунным циклом, то возрастая, то уменьшаясь на единицу, в зависимости от настроения персонажа.

*** Мания величия**: персонажи с этим расстройством верят, что их предназначение – править, и стремятся к власти вне зависимости от собственных способностей и отношения окружающих. Такой больной считает, что те, кто отвергает его притязания, просто завидуют ему, не хотят делиться властью и отказываются воздать ему должное. С точки зрения такого персонажа все, кто ему противоречит, должны быть уничтожены, физически или политически.

*** Меланхолия**: Каиниты с этим психозом часто впадают в глубокую депрессию, теряют интерес к привычным делам и словно бы отгораживаются от мира. Во время приступов меланхолии Сила воли у вампира резко ослабевает (до половинного значения с округлением вверх), он с трудом может принудить себя к какой-либо деятельности. Депрессия часто накатывает после неудачи, хотя может быть вызвана и голодом (у вампира осталась только четверть запаса крови) или психологическими факторами.

*** Синдром множественной личности**: какое-то событие в прошлом раскололо личность персонажа на несколько самостоятельных «я», каждое – со своими характеристиками, привычками и задачами. Количество и особенности этих личностей игрок согласовывает с Рассказчиком, так же как и те события, которые вызывают «переключение» между личностями (обычно – сильное эмоциональное потрясение), и знания, которыми обладает каждая отдельная личность. У Каинитов разные личности могут обладать разными Добродетелями, характеристиками и Дисциплинами и даже могут считать себя членами разных кланов. Но только Рассказчик решает, насколько на самом деле реальны те умения и знания, которые демонстрирует каждая из личностей персонажа.

*** Навязчивая идея**: персонажи с этим расстройством буквально одержимы определенным действием, человеком или предметом. Например, они с маниакальной настойчивостью каталогизируют и сортируют свои вещи или следят за чистотой рук (для чего постоянно моют их). Их одержимость может проявляться в питании от определенной группы людей, строго соблюдаемых традициях и привычках питания или посещении всех святилищ того или иного святого. Какой бы ни была навязчивая идея, но вокруг нее сосредоточено все существование вампира. Если по какой-то причине персонаж не может реализовать ее, он впадает в беспокойство.

*** Гиперкомпенсация**: персонаж с таким расстройством пытается восполнить некий изъян в своем характере (настоящий или вымышленный) за счет усиления другого аспекта личности. Это ограничивает его деятельность и искажает восприятие мира. Персонаж может вести себя так, словно он святее папы Римского, отчитывая окружающих за их недостатки и постоянно пытаясь обрести моральное преимущество. Указание на собственные промахи персонажа вызывает у того сильное смущение и практически непредсказуемую реакцию.

*** Паранойя**: они вас боятся или завидуют вам. Они хотят убить вас, отнять у вас нежизнь! Персонажи с паранойей считают себя жертвами преследования со стороны отдельных лиц или целых групп. Они очень осторожно вступают в социальные отношения (сложность +1 ко всем проверкам на Социальные Атрибуты) и боятся, что случайный знакомец может оказаться союзником их мучителей. Любой пустяк может спровоцировать приступ паранойи, заставляя персонажа уйти в себя или даже в страхе наброситься на собеседника. Разумеется, из того, что у персонажа паранойя, вовсе не следует, что за ним никто не охотится…

*** Перфекционизм:** персонажи с этим расстройством стремятся контролировать все стороны своей нежизни, часто соблюдая целый свод строгих правил только для того, чтобы «все шло по плану». Все их усилия направлены на то, чтобы все события происходили так, как было задумано, если же добиться этого не удается, перфекционисты испытывают сильнейшее раздражение, иногда даже впадая в безумие.

*** «Одержимость» (кровавый анимизм):** этим расстройством страдают только Каиниты. Вампир верит, что вместе с кровью жертвы он выпивает и ее душу. Жертвы «разговаривают» с ним, их голоса звучат у него в голове или приходят в форме воспоминаний, просачиваясь в сознание. В некоторых случаях больной перекладывает ответственность за свои действия на эти голоса, заявляя, что его поступки были лишь попыткой умилостивить мучителей.

*** Впадение в детство**: психоз развивается из-за того, что персонаж не в состоянии принять настоящий мир. Но вместо того, чтобы погрузиться в фантазии, больной словно откатывается назад в умственном развитии, часто впадая в детство. Обычно в своем поведении и решениях такие персонажи сильно зависят от окружающих. Они отличаются наивностью, которая может быть как благом, так и проклятием, в зависимости от обстоятельств. Впадение в детство может быть постоянным или временным, возникающим в результате сильного стресса. У некоторых персонажей сильное эмоциональное напряжение приводит к тому, что их разум полностью отключается, выпуская на волю чистые инстинкты. Результатом такого отключения становится частичная потеря памяти и временное отсутствие сознания; это состояние можно отыграть (персонаж действует инстинктивно, повинуясь заложенной природой схеме) или же исключить из отыгрыша (персонаж приходит в себя и не помнит, что он делал последние несколько минут, часов или дней).

*** Пляска святого Витта**: это заболевание нервной системы (в 21 веке известное как хорея Сиденгама) в средние века считалось одной из разновидностей безумия. Оно вызывает непроизвольные сокращения мышц лица и конечностей, от чего больные как бы совершают танцевальные движения. Приступ может длиться несколько дней и даже недель, после чего проходит, иногда навсегда, но чаще – лишь на несколько месяцев или лет. Пляска святого Витта часто возникает в результате острой ревматической лихорадки и быстро охватывает целые группы людей, что приводит к настоящим эпидемиям «безумия». В отличие от большинства болезней, пляска святого Витта поражает и вампиров, которые могут заразиться через кровь.

*** Видения**: это расстройство заставляет больных верить в то, что в видениях им открывается божья воля. В состоянии экстаза персонажи могут впадать в кататонию, входить в транс или биться в неконтролируемом припадке. Воспоминания о видениях бывают как очень подробными, так и крайне смутными. Иногда персонаж вспоминает некоторые подробности видения только через несколько дней, обычно под влиянием внешних раздражителей. Видения могут быть как результатом слишком яркого воображения, так и возможностью заглянуть в неведомое (по решению Рассказчика).

Безумие и Ротшрёк

Каиниты ходят по тонкой грани между сущностью цивилизованного человека и низменными страстями своего вампирского «я». Темная сторона их личности, известная как Зверь, руководствуется желаниями и инстинктами, а не разумом. Эта часть «я» персонажа обычно выходит на первый план при сильных эмоциональных переживаниях – страхе, унижении или голоде, и большинство Каинитов отчаянно пытаются подавить ее. Иногда им это удается, и тогда они сохраняют полный контроль над своими действиями. В других случаях Зверь берет верх, и результатом становится всплеск животного насилия. Такие вспышки известны как безумие или Ротшрёк, а о вампире, который не сумел сдержать инстинкты, говорят, что он «поддался Зверю». Ротшрёк отличается от остальных проявлений Зверя тем, что вызывается примитивным страхом (а не гневом или страстью), поэтому его рассматривают отдельно от безумия.

Безумие (Frenzy)

Безумие представляет собой неконтролируемую эмоциональную вспышку, во многом схожую с приступом гнева, но куда более примитивную и сильную. Охваченный яростью вампир нападает и на врагов, и на друзей, и полностью забывает о манерах и моральных принципах. Способность сопротивляться Зверю во многом зависит от личности и привычек персонажа. События, которые одного вампира ввергнут в бешенство, на другого не произведут вообще никакого впечатления. В основном срывы происходят по эмоциональным причинам, но могут быть вызваны и физическими ощущениями, например, голодом или ранением. Если приверженность персонажа учению его Дороги еще не прошла проверку (т. е. он является неофитом, см. Главу 3), сопротивление безумию становится очень сложной задачей. Ситуации, в которых выполняется проверка на безумие, определяются Рассказчиком. К ним относятся:

*** Злость или разочарование:** когда что-то вызывает у персонажа злость, ему приходится подавлять эмоции, чтобы удержать их в допустимых границах. Если вампиру это не удается, он может впасть в безумие, во время которого попытается уничтожить разозливший его объект. В начальной стадии такого безумия все действия Каинита направлены на что-то одно, но даже после того, как причина злости будет уничтожена, Зверь продолжает бушевать, и тогда жертвами его ярости становятся все окружающие.

*** Опасность:** серьезная опасность может ввергнуть Каинита в безумие и заставить напасть первым. Безумие направлено только на возможные источники опасности, хотя само понятие «опасность» толкуется Зверем очень широко. Вампир, впавший в такое безумие, в первую очередь набросится на источник самой серьезной опасности, а затем перейдет к меньшим угрозам. Но подсознание и животные ин-

стинкты вампира могут счесть «угрозой» его союзников и случайных встречных, которые в этом случае тоже станут жертвой нападения. Вызванное опасностью безумие нельзя назвать проявлением ужаса (как Ротшрёк), скорее, это попытка устранить угрозу, настоящую или воображаемую.

*** Намерение:** некоторые Каниты, в особенности те, которые идут по Дороге Зверя, а также скандинавские *эйнхерии*[1] намеренно обращаются к Зверю, чтобы с его помощью добиться желаемого. Они ввергают себя в безумие, контролируя проявления Зверя через инстинкты. Практика такого добровольного безумия известна под разными названиями, самым распространенным из которых является «призыв Зверя», а о попытках управлять безумием (намеренно вызванным или случайным) обычно говорят как о «скачке на Звере». Более подробно об этом см. ниже.

*** Голод:** после злости голод – самая распространенная причина безумия у Каинитов. Потребность вампиров в питании – крови – это не просто тупая боль, испытываемая голодными людьми, но всепоглощающая зависимость. Они ощущают жажду каждой клеточкой своего тела, поэтому когда запас крови опасно сокращается, Каниты готовы наброситься на любой – *любой* – источник пищи. Когда запас крови у персонажа падает ниже четверти обычного значения, он начинает страдать от жажды, поэтому при столкновении с потенциальным «сосудом» приходится выполнять бросок на сопротивление безумию. По мере того, как запас крови уменьшается, жажда становится все сильнее (сложность броска увеличивается на единицу за каждый недостающий пункт в последней четверти запаса крови). Если бросок оказывается неудачным, персонаж тут же набрасывается на ближайший источник пищи, намереваясь высосать из него кровь. Он продолжает пить до тех пор, пока не восполнит запас крови – или пока жертва не умрет. В первом случае персонаж может сделать попытку выйти из безумия. Если попытка окажется неудачной или если запас крови восстановлен не полностью, вампир нападет на другую жертву, и так до тех пор, пока не насытится или пока безумие не кончится.

*** Стыд:** смущение – вот еще одна эмоция, которая может стать причиной безумия. Яркость переживаний, необходимая для того, чтобы спровоцировать срыв, во многом зависит от персонажа. Уверенные в себе вампиры, как правило, реагируют только на самые тяжелые оскорбления. Те, кому важно мнение окружающих, могут «вспыхнуть» из-за любой незначительной провокации. Когда персонаж охвачен безумием, он представляет опасность для , всех, кто оказался поблизости. Первой жертвой, скорее всего, станет тот, кто поставил персонажа в неудобное положение, или тот, кто рассказал об оскорблении, но Зверь может наброситься на всех, кто стал свидетелем унижения вампира.

*** Искушение:** некоторые Каниты изо всех сил стараются соблюдать законы нравственности и хранят верность своему человеческому «я». Но их всегда подстерегает искушение, подталкивая к совершению недостойных деяний. Иногда шепот соблазна становится слишком громким, и тогда Каниту приходится сражаться со Зверем, иначе его ждет безумие.

Рассказчик сам выбирает момент, когда игроку нужно выполнить бросок на безумие, чтобы припадок удачно вписался в сюжет хроники. Если он решил, что требуется проверка, в действие вступает следующее правило: находящийся на грани безумия Каинит или сражается со Зверем, или пытается сотрудничать с ним. В первом случае вампир может восстановить контроль над эмоциями и удержаться в рамках человечности, но если попытка окажется неудачной, то он впадает в неудержимую ярость. «Скачка на Звере» - попытка оседлать безумие – позволяет Каниту сохранить подобие контроля над своими действиями, но почти всегда вызывает вспышку. Конкретная реакция вампира зависит от его морали. Последователи Дорог, проповедующих Самоконтроль, сопротивляются Зверю; те, кто потакает Инстинкту, принимают свое темное «я».

*** Сражение со Зверем:** игрок выполняет бросок на Самоконтроль, сложность которого зависит от силы провокации (см. таблицу). Если вампир сопротивляется искушению совершить жестокий, отвратительный поступок, то сложность броска может быть равна [9 - Совесть] (если это значение ниже стандартного). Чтобы полностью подчинить Зверя, вампир должен набрать пять успешных баллов. Меньшее число баллов откладывает безумие на один ход за каждый балл (каждый прошедший ход «сжигает» успешный балл), в течение этого времени персонаж может продолжать попытки сопротивления. Каждый новый успешный балл отодвигает безумие еще дальше

[1] в германо-скандинавской мифологии лучшие из воинов, павшие в битве, которые живут в Вальхалле.

(но в случае провала каждый ход «воздержания» будет стоить два успешных балла); если за это время персонажу удастся набрать пять неиспользованных успешных баллов, Зверь утихомиривается до новой провокации. Если количество неиспользованных успешных баллов упадет до нуля или если игроку изначально не удастся набрать ни одного балла, персонаж впадает в безумие. Провал начального броска приводит к тому, что персонаж не просто охвачен безумием, но и может получить психическое расстройство (по решению Рассказчика).

Игрок, чей персонаж находится в объятиях безумия, может потратить единицу Силы воли, чтобы сохранить контроль над действиями в течение одного хода. За этот ход он может бежать, попросить прощения (или принять извинения) или отвернуться от намеченной жертвы. Но такое краткое напряжение воли не позволяет выйти из безумия. Вспышка буйства заканчивается только после того, как провоцирующий объект исчез из поля зрения персонажа (или был уничтожен), а ярость Каинита истощилась, как правило – по окончании сцены.

*** Скачка на Звере**: в этом случае персонаж автоматически впадет в безумие, если только сложность броска не была ниже значения Инстинкта (тогда игрок самостоятельно решает, допустить безумие или нет). При желании игрок может потратить единицу Силы воли, чтобы повысить значение Инстинкта и позволить персонажу устоять перед мелкими соблазнами. Но после впадения в безумие персонаж уже не может тратить Силу воли на подчинение Зверя. Вместо этого игрок может выполнить бросок на Инстинкт со сложностью, равной сложности провокации (см. таблицу). Каждый успешный балл позволяет персонажу сопротивляться безумию (или, точнее, управлять им) на протяжении одного хода, хотя само безумие при этом не заканчивается.

Польза от безумия

Хотя в припадке безумия вампиры опускаются до состояния животных, все же они получают определенные выгоды:

- Возможность игнорировать все штрафы к запасам бросков, полученные из-за ранений (штрафы на движение остаются в силе);
- Зверь сопротивляется влиянию извне, поэтому сложность применения Доминирования на впавшего в безумие вампира увеличивается на 2;
- У обезумевшего персонажа сложность попыток Доминирования уменьшается на 2, так как его животная натура подавляет окружающих;
- Обезумевшему персонажу не требуется бросок на Силу воли для совершения действия, находящегося за пределами его физических возможностей (см. «Физические действия»). Зверь наделяет его необходимой настойчивостью.
- Персонаж не может впасть в Ротшрёк.

Провокация	Сложность
Запах крови (если персонаж испытывает жажду)	3+
Вид крови (если персонаж испытывает жажду)	4+
Докучливое окружение	4
Угроза жизни	4
Жестокие насмешки	4
Физическая провокация	6
Вкус крови (если персонаж испытывает жажду)	6+
Опасность грозит возлюбленному вампира	7
Неприкрытое унижение	8
Сильный огонь в непосредственной близости	+1
Персонаж – неофит Дороги	+1

Ротшрёк (Красный ужас)

Страх ведом всем существам, как живым, так и неживым, но стойкость Каинитов и фактическое бессмертие освобождают их от многих опасений, преследующих людей. И хотя эта свобода порою позволяет править миром, она же приводит к чрезвычайно сильной реакции на те немногие вещи, которые по-настоящему пугают вампиров. Примитивный страх, охватывающий Каинитов. Известен как Ротшрёк, Красный ужас. Чаще всего это состояние вызывается огнем и солнечным

светом. Впавший в Ротшрёк вампир теряет разум точно так же, как и в состоянии безумия, но все его силы направлены на то, чтобы убежать от источника опасности, сметая все на своем пути. Как и в случае с безумием, если персонаж еще не подтвердил своей приверженности Дороги (т. е. является неофитом), сопротивление Ротрёку становится для него сложной задачей.

Все вампиры в той или иной степени могут контролировать свои реакции и не шарахаются в ужасе от огня – в особенности если учесть, что в средние века огонь был основным источником света. Проверка на Ротшрёк проводится только тогда, когда пламя представляет настоящую угрозу для Каинита. Иными словами, факел на стене или свеча на столе броска не требуют. Но если тот же самый факел швырнуть в лицо вампиру, ситуация резко меняется. Большие факелы и жаровни также ввергают вампира в ужас. Если вампир в такой обстановке пытается сопротивляться безумию, сложность броска возрастает на единицу. Чтобы этот штраф вступил в силу, нужно, чтобы персонаж находился рядом с сильным открытым пламенем. Свечи будет недостаточно.

Чтобы избежать Ротшрёка, вампир выполняет бросок на Мужество, сложность зависит от степени опасности. Как и в случае с безумием, для полного подавления Зверя надо набрать пять успешных баллов, меньшее число баллов позволяют Каиниту сопротивляться своим страхам на протяжении определенного времени. Каждый балл откладывает наступление Ротшрёка на один ход, при этом каждый ход задержки «сжигает» один успешный балл. Если персонаж израсходует все полученные баллы, на него накатывает Красный ужас. Провал в этот отрезок времени повышает стоимость одного хода «задержки» до двух баллов. Если персонажу удается накопить пять неизрасходованных баллов, Ротшрёк ему больше не грозит.

Неудачный начальный бросок означает, что вампир в ужасе бежит от источника опасности, выбирая кратчайший маршрут к укрытию и сметая всех, кто оказывается на его пути. Чтобы сохранить самообладание или контроль над действиями (если персонаж уже охвачен Красным ужасом), можно потратить единицу Силы воли (возможно, так удастся избежать нападения на верного товарища). Проваленный начальный бросок приводит к тому, что персонаж впадает в безумие и нападает на источник опасности.

Провокация	Сложность
Огонек свечи	3
Вид факела	5
Костер	6
Рассеянный солнечный свет	7
Вампир получает ожоги от огня	7
Прямой солнечный свет	8
Вампир заперт в горящем здании	9
Персонаж – неофит Дороги	+1

Голконда

Надежда вечна. Люди ищут спасения если не в этой жизни, то в следующей, и Каиниты здесь ничем от них не отличаются. В самом деле, без надежды на искупление многие Каиниты поддались бы своему Зверю и с радостью погрузились бы в низменные удовольствия. В мире существовало немало путей спасения, но мифология вампиров говорит о Голконде, легендарном состоянии возвышения, в котором Каинит обретает власть над своей животной природой.

В прошлые ночи многие последователи Дороги Небес стремились к Голконде, погружаясь в малопонятные духовные искания, известные как Горькое Странствие, но мало кому удавалось достичь желаемой цели – если вообще удавалось. Число таких искателей заметно сократилось после того, как ставшие вампирами благочестивые христиане, мусульмане и иудеи заклеймили Голконду как языческую традицию, противоречащую идее спасения единственно через милость Господню. Известно, что фанатично настроенные Каиниты выслеживали своих собратьев, пустившихся в Горькое Странствие, и уничтожали их как еретиков.

Каиниты рассказывают друг другу о тех, кому удалось достичь желанного состояния, но обычно это истории о «друге моего друга», без каких-либо прямых доказательств. Рассказчик сам решает, существует ли Голконда. Четкой системы правил по Голконде нет – любая попытка их создания была бы бессмысленной из-за эфемерной природы самого явления, - но представленные

ниже «легенды» могут стать подспорьем для Рассказчиков, которые решат ввести Голконду или ее поиски в свои хроники.

*** Принятие**: те, кто достиг Голконды, принимают себя такими, какие они есть. Они более не сокрушаются о наложенном на них «проклятии» и не завидуют смертным. Отныне они – лишь часть окружающего мира.

*** Покой**: говорят, что те, кто достиг Голконды, полностью подчинили своего Зверя и более не боятся впасть в безумие или Ротшрёк.

*** Голод**: хотя после достижения Голконды вампир по-прежнему нуждается в крови, все же питаться ему нужно намного реже (например, он может тратить пункт крови раз в неделю, а не раз в день).

*** Сила**: достигший Голконды Каинит частично освобождается от ограничений поколения и может изучать Дисциплины и приобретать характеристики, превышающие его обычные возможности (иногда – до 10 точек). Запас крови и количество крови, расходуемое за ход, не меняются.

*** Смертность**: одна из самых заманчивых легенд, связанных с Голкондой, гласит, что после просветления вампир может избавиться от проклятия Каина и вернуть свою смертную природу. О способах такой трансформации осмеливаются говорить лишь шепотом, но самые упоминаемые темы – самопожертвование, истинная любовь и преданность. Даже те, кто верит в Голконду, часто считают истории о таком преображении выдумки, но, как и всегда, окончательное решение принимает Рассказчик.

Дороги и нравственность

Для того, чтобы выжить на протяжении хоть сколько-нибудь долгого времени, вампиру нужно соблюдать опредеелнный моральный кодекс, известный как учение дороги. Эти системы верований подробно описаны в Главе третьей, в данном разделе перечисляются некоторые особенности отыгрыша дороги. Игровая механика обычно вступает в силу тогда, когда персонаж не смог исполнить жестких требований догматов дороги – что нередко случается при столкновении со Зверем.

Моменты истины

Чтобы стать истинным адептом дороги или дальше продвинуться по ней, Каинит должен проверить свою веру через моменты истины – откровения, подтверждающие ценность учения дороги. До первого своего откровения вампир остается всего лишь неофитом, неспособным понять сокровенные тайны и смыслы дороги. Последующие моменты истины углубляют и расширяют понимание учения, позволяя Каиниту двигаться по дороге (а игроку – тратить опыт на повышение значения Дороги).

Так как безопаснее и надежнее всего момент истины достигается с помощью учителя, многие Каиниты ищут опытных наставников своей дороги и вместе с ними изучают то, что им нужно знать. На некоторых дорогах (например, на Дороге Зверя или Дороге Человечности) такое обучение носит неформальный характер – от наставника к ученику. У других дорог (например, Дороги Небес или Королей) есть официальные священники и учителя, а от учеников ожидается определенная плата за наставления (особенно на Дороге Греха, где ничего не дается даром). При желании Рассказчик может превратить поиск наставника и откровений в сюжетный ход.

Моменты истины не входят в игровую механику, т. е. игроку не надо бросать кубки для того, чтобы пережить один из них. Откровение может случиться после определенных событий в игре, по ходу сюжета. Рассказчик сам решает, когда должно произойти откровение у того или иного персонажа. Ниже приведены общие рекомендации по выбору нужного момента.

Вампир переживает момент истины в следующих случаях:

- Он совершил большой грех (1-3 уровень в иерархии грехов дороги). Насколько успешным оказался бросок на деградацию, не имеет значения. Грех четко показывает важность дороги и опасность Зверя.
- Вампир впал в безумие, но в результате не деградировал, а лучше понял Зверя и начал принимать его.
- Под руководством наставника он постигает учение дороги, после месяцев занятий обретая

все большее понимание (продолжительность занятий в месяцах равна значению Дороги у персонажа).

- В игре возникает ситуация, так или иначе влияющая на понимание персонажем дороги (по решению Рассказчика). Это может быть как внешнее событие, так и результат самопознания.
- Персонаж недавно деградировал и старается искупить свой грех в соответствии с догматами дороги и в зависимости от серьезности греха.

Деградация (Degeneration)

Дорога требует от персонажа преданности целому набору идеалов и принципов, далеко не все из которых человечество сочло бы «нравственными». Иногда вампиры совершают действия, противоречащие этике их дороги, когда намеренно, когда вопреки всем своим усилиям (под влиянием безумия или Ротшрёка). Такие промахи позволяют Зверю усилить хватку и приводят к *деградации* души – еще одному шагу вниз по скользкой лестнице, ведущей к превращению в бездумное чудовище.

У каждой дороги есть своя иерархия грехов (см. Главу третью), которая представляет собой примеры действий для каждого значения Дороги, при совершении которых игрок должен выполнить бросок на деградацию. Требования становятся все более строгими по мере того, как возрастает значение Дороги, и распространяются на все грехи для более низких значений. Поступок, простительный при низком значении Дороги, недопустим для персонажа, который почти воплотил в себе идеал дороги. Поэтому чем выше значение Дороги, тем сложнее его сохранить и тем легче скатиться вниз. Чем ниже падает значение, тем серьезней становятся грехи, которые персонажу надо совершить для дальнейшей деградации. В результате персонажи, находящиеся на вершине иерархии, деградируют довольно быстро, но чем ниже они опускаются, тем медленнее становится их падение, что дает игроку возможность прервать моральное разложение персонажа.

Когда персонаж совершает поступок, который для данного значения Дороги считается грехом, Рассказчик просит игрока выполнить бросок на деградацию. Игрок бросает кубики на Совесть или Убежденность (в зависимости от того, какая из этих характеристик есть у персонажа). Сложность броска обычно равна 6, Рассказчик может изменить ее с учетом обстоятельств (например, сложность +1, если персонаж пренебрегал обрядами своей Дороги). Игрок не может потратить Силу воли для того, чтобы получить автоматический успех: никакая решимость не защитить персонажа от последствий его действий.

Если бросок на деградацию оказался успешным, значение Дороги у персонажа не меняется. Силы его раскаяния оказывается достаточно для того, чтобы сдержать рвущегося на волю Зверя, а сам он ищет отпущения грехов или искупления в соответствии с учением дороги. Если бросок заканчивается неудачей, значение Дороги уменьшается на единицу, поскольку персонажу удалось каким-то образом оправдать или объяснить свой проступок. То, что ранее казалось недопустимым, теперь выглядит вполне приемлемым. При провале персонаж также теряет точку в Сознании / Убежденности и получает психическое расстройство. Психоз выбирается Рассказчиком и обычно связан с ситуацией, потребовавшей броска на деградацию.

Смена Дороги

Приложив определенные усилия, Каинит может сойти с выбранной дороги и вступить на другую. Некоторые вампиры находят, что ранее выбранная дорога не подходит им, и потому становятся отступниками, или же вынужденно отказываются от прежних убеждений из-за изгнания или отлучения. Переход между дорогами таит множество опасностей, поскольку сопротивление Зверю ослабевает и может полностью прекратиться. Чтобы оставить сменить дорогу, вампиру нужно выполнить следующие действия:

- Не меньше года провести в занятиях с наставником новой дороги, усваивая ее принципы и положения. Прежние знакомые вампира только из-за этого могут отвернуться от него.
- Снизить значение старой Дороги минимум до 3 (но не ниже 1). Как правило, для этого вампир намеренно деградирует, совершая грехи в прежней системе верований. Но его проступки не должны быть грехами в соответствии с новым учением. Персонаж грешит против старой дороги и придерживается моральных заповедей новой веры. Так, вампир, покинув-

ший Дорогу Зверя ради Дороги Человечности, может перебраться из пустошей в город, проявлять милосердие, участвовать в благотворительности, избегать насилия и так далее.

- Снизить значение всех Добродетелей, не соответствующих новой дороге, до 1. Это также происходит в процессе деградации. Когда значение Дороги упадет до 3 и ниже, игрок при провале броска на деградацию может понижать значение Добродетели, а не Дороги. Такое возможно только при намеренной смене дороги.

Когда все требования будут выполнены, вампир проходит проверку на соответствие новой дороге. Рассказчик (отыгрывающий наставника или учителя персонажа) сам выбирает, какую форму принимает эта проверка. Отступник должен совершить поступок, который доказал бы его преданность новому учению. Поступок может быть любым, от окончательного разрыва с прежней верой до подвига во имя новой дороги. Игрок выполняет бросок на Силу воли со сложностью 4 + текущее значение Дороги + 1 за каждую меняемую Добродетель (если такие есть). В случае успеха персонаж меняет Дорогу и Добродетели и может идти по новому пути.

Эти требования не распространяются на неофитов, еще не переживших момент истины и не полностью преданных своей дороге. Неофиту, который хочет сменить дорогу, достаточно потрать на наставления один сезон (примерно 3 месяца), снизить неподходящие Добродетели (но не значение Дороги) через деградацию и выполнить бросок на Силу воли со сложностью 6.

Только здесь, в приюте для прокаженных, я чувствую себя как дома.

Некогда – кажется, это было вечность назад – мои люди называли меня Скалой Константинополя, и я открыто ходил среди Проклятых золотого города. Меня окружали владыки в пурпуре и священники в черном; мне оказывали уважение и почитали как правителя Проклятых.

Но это осталось в прошлом. Я видел, как горел мой любимый город, и мой патриарх изгнал меня прочь. Чертова ведьма убила его в наказание за гордыню и красоту, отчего ночь стала еще темнее. Прекрасная мечта, баюкавшая меня на своей груди, ныне превратилась в руины.

Здесь, в землях, где священники говорят на латыни вместо греческого, где правят короли, а не императоры, где патриархов сменили папы, я – лишь еще один изгой. Даже Проклятые сторонятся меня из-за моего тройного бесчестья. Я Носферату, и моя внешность оскорбляет франкских дам и рыцарей ночи. Я грек, и мой язык звучит оскорблением для священников и прелатов Рима. Я иностранец, и мое присутствие оскорбляет воюющих князей Европы.

Поэтому я нашел приют здесь, в лепрозории святого Сильвестра. Аббатство с таким же названием расположено в нескольких часах ходьбы вверх по дороге, но монахи предпочитают держаться от нас подальше. Мы все здесь прокаженные, жертвы разъедающего кожу проклятия, сразившего немало людей. Среди нас есть бывшие рыцари, священники, земледельцы, торговцы и ремесленники. Но теперь мы все – прокаженные. Когда мы пускаемся в путь или принимаем гостей – что бывает очень редко, - нам приходится кутаться в мешковину и звуками трещоток предупреждать о своем нежеланном присутствии. От наших здоровых собратьев нам достаются пинки и презрение, иногда – мелкие монеты и гниющие объедки.

Но по ночам в приют никто не приходит, и тогда наступает мое время. Мы отбрасываем прочь плащи и трещотки и с мрачной гордостью выставляем напоказ наше уродство. Пока ночной ветерок обдувает наши язвы и гниющую плоть, мы разговариваем о тех благах, которые дало нам проклятие. Мы говорим, что только отверженным дано видеть сквозь маски. С каждым ударом рыцарской плети, с каждым жалостливым взглядом монаха мы все четче видим ложь, таящуюся за благородством и милосердием. Мы спорим обо всем этом и представляем, как можно было бы тайком, под покровом ночи, отплатить за пережитые при свете дня унижения. Мы замышляем убийства, прелюбодеяния, похищения и разбой.

Для большинства из нас эти разговоры – лишь жалкое утешение, помогающее приглушить страх и заполнить темные часы между сумерками и отходом ко сну. Но есть и те, кто видит открывающиеся перед нами возможности, кто готов сбросить владык с их тронов, если бы не ослабевшие изувеченные конечности. Они – мои братья по духу, несколько глотков моей крови дадут им нужную силу. И с каждым глотком мы повторяем одно слово, которое ведет нас вперед.

Месть.

Глава восьмая: Рассказ

Слушай слова пророка о кровавых снах и коротких ночах,
О голоде, взыскующем свою дань, о надменности, обратившейся в прах.
Слушай слова провидца, чей взор пронзает завесу времени.
- Фрагменты из Эрджияса, VIII (Пророчества)

Введение

Название говорит само за себя: это игра-рассказ.

В предыдущих разделах книги мы говорили об инструментах, с помощью которых создаются истории: мир, персонажи, игровая механика. В Восьмой главе мы поговорим о том, как рассказываются эти истории. Большая часть книги предназначена для игроков, создающих и воплощающих в жизнь своих персонажей, но эта глава полностью посвящена Рассказчикам, которые взяли на себя самую сложную и увлекательную задачу: привести сюжет в движение и направить его к развязке. Ниже мы описываем те особенности, которые отличают «Темные Века» от других игр, и даем советы по подготовке и ведению хроники. Даже если вы – опытный мастер игр, в этой главе вы сможете найти для себя что-нибудь новое.

Понимание мира

Мир игры «Темные Века: Вампиры» - это так называемое Темное Средневековье. Определение «темное» характеризует как исторический период, так и царящую в то время атмосферу. Игра охватывает отрезок времени примерно от конца 12 века до середины 13 (1230 год считается отправной точкой для хроник). В человеческой истории то была эпоха больших перемен и смуты, такой же она стала и для Детей Каина. В данном разделе дается краткое описание Темного Средневековья, затем более подробно рассматриваются некоторые особенности и структуры вампирского сообщества.

Добро пожаловать в Темное Средневековье

Чтобы создать хронику по «Темным Векам», вам вовсе не обязательно быть специалистом по Средневековью. Ознакомление с источниками пойдет игре на пользу, но не стоит расстраиваться, если вы – не дипломированный историк и не можете достать нужные книги. Это фантастический мир, за основу которого взят определенный временной отрезок, поэтому вполне допустимо вольное обращение с историческими и культурными реалиями, если в результате ваша хроника станет более интересной.

А вот что вам точно нужно – так это понять, как именно исторические реалии влияют на вашу хронику. Если вы хотите создать соответствующую атмосферу в игре, без знания определенных моментов вам просто не обойтись.

Темные Века

В средневековье жизнь в основном протекала при свете дня, и повседневные занятия были прочно связаны с восходом и заходом солнца. Для людей, привыкших вставать на рассвете и отходить ко сну на закате, наступление ночи – не просто досадное обстоятельство или сигнал к окончанию дневных трудов. Ночь приносит с собой незримые опасности и страхи, внезапно делая привычный мир чужим и враждебным.

Так как Каиниты в основном могут существовать только ночью, они отделены от мира смертных. Они редко соприкасаются со смертными, а многие сами помнят, как при жизни боялись рыскающих в ночи чудовищ. Если вы добавите к этому тот факт, что одним из самых важных общественных занятий у Детей Каина считается охота и питание, вы окончательно поймете, какая пропасть разделяет живых людей и нежить. Персонажи ваших игроков могут свободно расхаживать в ночи, не опасаясь таящихся в тенях тварей, но мало кто из смертных добровольно согласиться на такое. Постарайтесь максимально использовать в игре присущий людям страх. Так, вампиру едва ли удастся убедить человека «выйти на улицу», если «улица» не освещена и не заполнена людьми. К тому же вам нужно дать понять игрокам, что хотя их персонажи – те самые чудовища, которые рыскают в ночи, только самый глупый Каинит не думает о подстерегающих во тьме опасностях.

Более того, в средние века основным источником света был огонь (или солнце), который грозит Каинитам Окончательной смертью. Все смертные, с которыми встретятся персонажи, скорее всего, будут жаться поближе к очагу и факелам, которые освещают темные комнаты и представляют собой одно из немногих средств, действительно способных уничтожить Каинита. Так можно добавить напряженности во встречи между вампирами и людьми. Дети Каина не любят огонь, поэтому в таких ситуациях вполне можно использовать правила по Ротшрёку. Ни люди, ни нежить не должны чувствовать себя спокойно в обстановке, более всего подходящей их оппонентам.

Матерь Церковь

Можно сказать, что в средние века и люди, и вампиры одинаково смотрели на мир глазами Церкви. Даже у тех, кто отверг учение церкви (как поступили некоторые Каиниты), усвоенные ранее понятия продолжают влиять на все, что они узнают и испытывают в нежизни. Социальный порядок основан на передаче власти от Господа через его представителей: от папы к королям, затем – к баронам, мелким рыцарям и крестьянам. Обратите особое внимание на игроков, которые пытаются привнести в игру современные представления о политике (в особенности – идеи революции и демократии). Такие идеи покажутся богохульством не только людям, но и большинству вампиров. Вызов феодальной системе – это в каком-то смысле вызов всему Божьему порядку. Отсюда не следует, что в те времена не было отступников, но раскол в основном исходил от отдельных людей (владетельного барона или еретика-священника) и не затрагивал феодальную систему в целом. Отсюда также не следует, что все персонажи должны быть суеверными или недалекими; помните лишь, что даже самому светлому средневековому разуму свойственна некоторая ограниченность.

В эпоху поголовной безграмотности трудно переоценить авторитет духовенства. Большинство (но не все) аристократов обучены грамоте, а вот среди крестьян умение читать и писать встречается крайне редко. В игре такое положение вещей может проявиться самым интересным образом. Большая часть персонажей (как ваших, так и игроков) будут безграмотными. Из не умеющего читать крестьянина выйдет отличный посыльный, а вот образованный шпион вполне может прочесть ваше «секретное» письмо. Также становится понятно, почему влияние на Церковь (или хотя бы на ключевых ее представителей) всегда было для Каинитов важной задачей. Смертные пешки, умеющие читать и писать, становятся отличным подспорьем, когда дело доходит до управления и установления связей. Ни один Каинит так просто не откажется от своей марионетки, но один образованный человек стоит десяти неучей.

Рыцари и крестовые походы

В XIII веке еще не пришло время для терпимости к различиям. Соперничающие религии угрожают могуществу Церкви и безопасности королевств, на которые распространяется ее власть. Крестовые походы (против язычников, христиан-еретиков и мусульман) и еврейские погромы очевидным образом демонстрируют желание церкви уничтожить эту угрозу.

Идеи феодального долга и стремление защитить веру присущи не только живым. Многие Каиниты при жизни принадлежали к знати, и немалая их часть сохранила прежние убеждения. Поэтому кто-то из вампиров берет на себя управление подданными (как живыми, так и немертвыми),

а кто-то – нашивает на одежду крест и сражается с врагами своей веры. Каиниты стремятся в крестовые походы во многом по тем же причинам, что и люди: искренние религиозные убеждения, жажда битвы, стремление к наживе и желание избежать трудностей, сопровождающих жизнь европейца. Множество Каинитов, присоединившихся к крестоносцам и вернувшихся из походов, поколебали относительную устойчивость большинства вампирских дворов. Скромные новообращенные возвращались как торжествующие герои, а старейшины и служители порою вообще не возвращались.

Ситуация в исламском мире не слишком отличается от описанной выше. Хотя мусульмане намного терпимей относятся к христианам и иудеям, считая их такими же *ахль аль-китаб*, «людьми Писания», как и они сами, их социальная иерархия также сильно подвержена влиянию религии. И местные религиозные власти не меньше своих христианских «коллег» стремятся уничтожить любое влияние своих противников. Если ваша хроника подразумевает межкультурный контакт, помните, что при встрече вампиров-мусульман и христиан общая природа не в силах преодолеть различия, порожденные их религиозной и культурной принадлежностью.

Сообщество Каинитов

Так какова же природа вампирского сообщества? Вампиры – паразиты, неспособные породить ничего по-настоящему нового. Но феодализм Каинитов стоит не столько на власти Господа, сколько на силе, чистой и неприкрытой. Армия крестоносцев (вместе со своими немертвыми кукловодами) разграбила Константинополь. Патриарх городских вампиров, Михаил, был убит, а его попытка создать новый дом для Детей Каина провалилась. Урок вполне понятен: сила – единственный союзник Каинита, и тех, кто оспаривает эту истину, ждут безумие и гибель.

Владыки ночи

Ключ к безопасности для любого Каинита – земля. Хорошее владение – это и надежное убежище, и охотничьи угодья, и источник важных союзников, информации и богатства. Старейшины владеют огромными наделами, которыми они управляют напрямую, а также через вассалов, находящихся хотя бы в номинальной зависимости от сеньоров. Об этом нужно помнить всегда, когда дело доходит до питания. Вторая Традиция объявляет владение неприкосновенным, что вступает в противоречие с основной особенностью вампиров – жаждой крови. Каинитам запрещено питаться в чужих владениях без разрешения. По этой причине вампиры плетут обширные шпионские сети, опутывая ими всю свою территорию. Допустить, чтобы чужак пил кровь на твоей земле без разрешения – или последующего наказания, - значит проявить опасную слабость.

Владения персонажей также требуют внимания. Быть может, их землям грозит опасность со стороны соседей? Или персонажи – неонаты, зависимые от чужих милостей и благодеяний? Если так, то их может заинтересовать перспектива обзаведения собственными владениями в родной местности или где-нибудь в дальних краях. Нередко бывает так, что кто-нибудь из старейшин помогает неонатам, отправившимся в путь ради обретения владений: так он укрепляет дружескую связь между собой и молодыми вампирами и устраняет потенциальных соперников. Введя такого старейшину в хронику, можно подтолкнуть персонажей к странствиям и поиску приключений в дальних землях.

В целом, старейшины Каинитов предъявляют права на всю территорию, какую только могут удержать. Затем они оставляют самые лакомые кусочки для собственного пользования, а остальные земли раздают верным вассалам в обмен на службу. Такова традиция. Реальность, как всегда, выглядит несколько по-другому. Старший вампир не может напрямую управлять всеми своими владениями, поэтому передает часть угодий честолюбивым вассалам, которые знают, что им не достает сил для того, чтобы в открытую бросить вызов сеньору, и потому принимают защиту и дарованный надел. Взаимовыгодное соглашение, позволяющее сеньору держать возможных врагов под постоянным присмотром, а вассалам – надеяться на защиту со стороны сеньора и других подданных. Больше всего сеньор боится, что вассалы, объединившись, попытаются свергнуть его, поэтому немало времени он тратит на то, чтобы сеять среди них ненависть, вражду и соперничество. При этом нужно все время помнить об охране границ от внешних врагов – безопасность владения превыше всего. Каиниты инстинктивно чувствуют чужие слабости и уязвимые места,

поэтому сеньору и его вассалам приходится изображать единство и общность целей. Вассалы, в свою очередь, постоянно замышляют друг против друга и добиваются благосклонности сеньора.

Высокие и низкие кланы

Пожалуй, самое непреодолимое различие, существующее в сообществе каинитов, - это деление на Высокие и Низкие кланы. Рассказчику важно понять причины такого деления и его влияние как на вампирское общество в целом, так и на отдельных Каинитов. Также нужно разобраться в том, как представители этих двух групп реагируют друг на друга, в особенности если в вашей игровой котерии есть и высокородные, и низкокровные вампиры.

Грубо говоря, деление на Высокие и Низкие кланы отражает существующую у людей феодальную систему. Точно так же, как рождение смертного в той или иной семье во многом определяет его дальнейшую судьбу и положение в обществе, так и принятие вампира в определенный клан влияет на его статус и роль в сообществе Каинитов. Отсюда не следует, что вампир с низкой кровью не может занять высокого положения или что Каинит с благородной кровью не может опуститься. Скорее, клан определяет ожидания и возможности, с которыми вампир сталкивается в будущем. Как именно Каинит отреагирует на эти ожидания и возможности, зависит только от него самого.

Высокие и Низкие кланы как часть общества

Можно сказать, что деление на высокие и низкие кланы отражает разницу между правителями и подданными – по крайней мере, так ситуация выглядит с точки зрения Высоких кланов. Низкие кланы обычно объясняют это деление разницей в целях: высококровные вампиры стремятся к власти над миром, у низкокровных – свои приоритеты.

Высокие кланы считают себя вампирской знатью и склонны дарить Объятие представителям высших классов общества, что только усиливает их веру в собственное предназначение. Впрочем, высококровные вампиры обращают не только аристократов. Каиниты прагматичны, и если смертный обладает навыками и возможностями, которые могут стать полезными для клана или потенциального сира, этот смертный получит Становление вне зависимости от своего общественного положения.

В свою очередь, Низкие Кланы тоже склонны к прагматизму. Из того, что они не проявляют интереса к политической власти, вовсе не следует, что у них нет долгосрочных целей. Скорее, политическая власть не кажется им нужной для достижения этих целей. Когда же возникает такая необходимость, низкокровные вампиры не жалеют усилий для получения желаемого положения и обретения влияния.

Высокие и Низкие кланы в межличностном общении

Но как же будут общаться представители этих двух групп? Однозначного ответа нет, но общее представление о таком общении составить можно.

Для начала, высококровные Каниты с большой долей вероятности попытаются взять на себя управление любой ситуацией. При этом не забывайте, что больше всего Каниты уважают власть и результативность. Неонат-Каппадокиец едва ли станет отдавать приказы древнему Равносу. Но он все равно будет проявлять властность везде, где только можно, предлагая альтернативные планы действия или демонстрируя неповиновение по незначительным поводам (иногда маскируя его под «творческий подход» к распоряжениям и наказам).

Низкокровным тоже не слишком-то нравится выполнять чужие распоряжения. Нежелание править вовсе не значит, что они хотят служить. Но им подчинение доставляет меньше неудобств. Они с меньшим почтением относятся к разным социальным структурам, поэтому не рвутся на самый верх иерархической лестницы. При этом они без особых колебаний оспорят или уточнят приказ, который покажется им нелепым.

Высокие и Низкие кланы в одной котерии

Важно, чтобы игроки сами определили отношения между своими персонажами в котерии, но не менее важно, чтобы все они получили удовольствие от хроники. Убедитесь, что высококровные персонажи не пытаются тянуть на себя все одеяло, а низкокровные заняты не только борьбой за равноправие.

Помните также, что при встрече с другими котериями представители Низких и Высоких кланов тянутся к себе подобным. В большинстве случаев Каниты предпочитают общаться с равными себе по положению вампирами (т. е. высококровные с высококровными, низкокровные с низкокровными). Эта тенденция порою приводит к интересным перетасовкам и обеспечивает немало возможностей для хорошего отыгрыша. Она также делает социальное деление более ощутимым для игроков. Лучше всего показать существующую разницу в положении на примере мастерских персонажей, чем накладывать ограничения на действия игроков.

Придворные интриги

Придворные интриги могут расцветить и обогатить сюжет вашей хроники. Но для этого нужно хорошо понимать, из кого состоит двор и чего эти вампиры хотят. Так вы сможете показать все придворные группировки и союзы во всей их сложности (самое важное) и связности. Возможно, служителю нужна определенная информация о сопернике или новый союзник. Или персонажу игрока требуются сведения, которые помогли бы предотвратить угрозу его владениям.

Как правило, тон при дворе задает сеньор. У властолюбивого воителя, уважающего только силу оружия, двор будет состоять из головорезов и интриганов. Любезный князь окружит себя бардами, актерами и активно сплетничающими придворными. Безумец создаст при дворе нервную, взрывоопасную атмосферу, чреватую расколом (если только безумие – это не спектакль с целью выявить тех, кто готов предать своего сеньора). Более подробно структура вампирских дворов описана в Главе первой.

С другой стороны, после того, как многие Каниты отправились искать счастья в далекие страны, многие владения стали куда менее безопасными, чем были на протяжении веков. Возможно, сеньор чувствует себя неуверенно и потому готов принять любого вассала, согласного поселиться на его землях. С другой стороны, наглая попытка захватить владение верного вассала, отправившегося в поход, может вызывать у сеньора гнев.

Война князей

Уничтожение Михаила и разграбление Константинополя вывело вампирское сообщество из мирной дремы. Каинитам снова напомнили, что они – разрушители, а не создатели, и что только

личная сила и безжалостность помогают им выжить. Долгая Ночь закончилась. Началась Война князей. Но как это повлияет на вашу хронику?

В первую очередь помните, что князья ведут «горячую», а не «холодную» войну. Хотя заговоры и закулисные политические интриги по-прежнему составляют немалую ее часть, ставки стали выше, и война выплеснулась на улицы и поля. Началось кровопролитие, и теперь Каиниты сражаются за свои жизни, а не за милости и фантазии. Сильные охотятся за слабыми, используя их для нападения на своих врагов.

Ввести войну в свои хроники вы можете разными способами. Самым очевидным будет, пожалуй, влияние князей и сиров. В основе вампирского сообщества лежит феодализм, но системы наследования не существует. Если ваш отец-вампир собирается управлять семейным имуществом до конца времен, вы не можете просто подождать до тех пор, пока он упокоится с миром. Некоторые старшие вампиры решают эту проблему, превращая своих потомков и вассалов в союзников и отправляя их в ночь на завоевание собственных владений. Такая стратегия весьма заманчива, поскольку энергия молодых Каинитов направляется во внешний мир, а в результате молодежь или гибнет (т. е. исчезают потенциальные соперники), или обзаводится собственными землями, оставаясь при этом в долгу у старейшин. Этот подход уменьшает опасность, грозящую владениям старых вампиров, и позволяет наблюдать за молодняком в действии, оценивая его методы и выискивая слабые стороны.

Но бывает и так, что дитя или вассал набираются смелости и силой пытаются лишить старейшину его положения. Чтобы избежать этой опасности, сиры и старшие вампиры обычно втравливают молодежь в постоянное соперничество за ресурсы – земли, ценные артефакты, личную и политическую протекцию. Как правило, результатом становится чувство обиды, но эта тактика все равно широко распространена среди вампиров. В царящей атмосфере страха обеспечиваемая владением безопасность и покровительство могущественного старейшины стали главной призом в отчаянной гонке на выбывание, а многим новичкам недостает связей, хитрости и грубой силы для того, чтобы бросить вызов старшим вампирам и победить.

Если говорить о неонатах в буквальном смысле слова (т. е. только что принятых в общество Каинитах), то старейшины выбирают из них новых союзников и марионеток. И снова самой распространенной тактикой остается предложение поддержки (сделанное лично или на публике) отдельному вампиру или целой котерии в обмен на их преданность. Котерия выполняет поручения старейшины, а тот внимательно наблюдает за молодыми вампирами и оценивает их полезность. Порою котерии отправляются на поистине самоубийственные задания, и далеко не всегда покровитель удосуживается объяснить все возможные последствия своих распоряжений. Хитроумные старейшины предпочитают управлять событиями издали, с помощью тщательно продуманной цепи улик или сведений, которые должны вывести котерию на цель, одновременно убедив молодых вампиров в том, что те действуют полностью самостоятельно.

Подготовка хроники

Теперь, когда мы познакомились с некоторыми особенностями игрового мира, можно переходить к самому главному – к подготовке вашей собственной хроники. Не важно, воспользуетесь вы одной их опубликованных хроник по игре «Темные Века: Вампиры» (или предыдущей редакции, «Вампиры: Темные века») или отдадите предпочтение «домашним заготовкам», предложенные ниже советы помогут вам найти ответы на основные вопросы, возникающие по ходу подготовки к игре.

Выбор идей

К тому моменту вы, скорее всего, уже выбрали наиболее интересные для себя фрагменты сеттинга. Возможно, вас привлекла идея создания политической хроники, посвященной придворной жизни и махинациям старейшин. Или же вы решили остановиться на полной событий и действий истории, в ходе которой персонажи ваших игроков попытаются завоевать себе владения и удержать их. Может быть, вас вдохновила история клана Тремер, крестовых походов или Реконкисты.

Все, что от вас потребуется в начале, - это привычка записывать все свои идеи. Держите под рукой блокнот и ручку, они вам пригодятся. Обрывки разговоров, новостные выпуски, книги, комиксы, отдельные места, любимые фрагменты сеттинга (кланы, предания, Дисциплины и т. п.), литературные персонажи, реальные люди могут войти в вашу хронику или подтолкнуть вашу фантазию в нужном направлении. Не стоит переживать, если ваши идеи кажутся вам вторичными или если вы позаимствовали кое-какие элементы из любимых книг и фильмов. Вам в любом случае придется переработать весь материал, чтобы сделать его удобоваримым, поэтому к тому времени, как вы закончите проработку идей, новая хроника станет уникальной – и только вашей.

Как вы вскоре обнаружите, некоторые элементы хроники цепляются друг за друга. Так, персонаж, диалог и местность объединяются в одной сцене. Или общее представление о будущей истории становится более полным после введения персонажа из вашего любимого клана. Из таких «кирпичиков» и будет строиться ваша хроника. В дальнейшем ваши идеи и образы персонажей разовьются в сюжет. Подробно этот этап обсуждается в ниже по тексту.

Тема и настроение

Прежде чем перейти к сюжету и персонажам, было бы неплохо подумать о теме и настроении игры. Эти два элемента трудно поддаются определению, но если вы уделите им немного времени, ваша хроника обретет эмоциональную насыщенность и связность.

Тема

Тема хроники отвечает на вопрос «о чем рассказывается история». Разумеется, в самом широком смысле слова ваша история будет о вампирах в Средние века, но такой ответ мало что нам даст. Вы хотите рассказать о сражении с внутренним Зверем? О стремлении к мирской власти? О порочности старейшин?

Выбор темы и ее эффектная подача делают историю более яркой. К самым подходящим темам для хроники по «Темным Векам» относятся:

*** Надежда**: хотя ночи Европы заполнены войной, еще не вся надежда умерла. До сих пор есть те, кто всеми силами пытается создать нечто ценное, кто надеется найти смысл существования для Детей Каина. Так, многие Бруха и сейчас лелеют мечту о новом Карфагене, хотя и знают, что ее воплощение потребует многих лет (и даже веков).

Если вы выбрали темой игры надежду, сделайте упор на усилиях (как людей, так и Каинитов), направленных на создание (или уничтожение) институтов, идей и мест, которые оставят нестираемый след в мире. Персонажами вашей хроники станут несущие свет веры священники, жестокий барон, унижающий и развращающий своих вассалов, а также Каиниты, вдохновленные примером Михаила Константинопольского (или ведомые отчаянием, охватившем их при известии о его гибели).

*** Спасение**: Каинитов недаром называют Проклятыми. Отпав от милости Божьей, некоторые из них поддались низменным желаниям и начала охотиться на людей, утоляя нечестивую страсть кровью невинных. Другие постоянно помнят о своей душе или хотят обрести Голконду, это полулегендарное состояние равновесия между человеческим «я» и внутренним Зверем.

В хронике, темой которой стало спасение, особое внимание уделяется дорогам персонажей и различным религиям и ересям Каинитов. Возможно, персонажи заняты тем, что разыскивают древние записи и ритуалы или защищают невинных смертных от менее щепетильных вампиров и других сверхъестественных существ, надеясь тем самым искупить чудовищность своей природы.

*** Разложение**: само существование вампиров противно природе нашего мира. Их породил Каин, совершивший первой убийство, и это пятно лежит на всех его потомках. Не важно, насколько чисты их намерения: рано или поздно Каиниты портят и разрушают все, что им дорого. Гибель Михаила и разрушение его Мечты стало достаточным тому доказательством.

Хроника, темой которой стало разложение, может повествовать о самых разных событиях. В ее центре может быть борьба с Каинитской ересью (или за нее) или с приверженцами той или иной дороги просветления. Возможно, катерия захочет встать на пути у волны порока, накатывающей со стороны их неживых собратьев. Или же персонажи вдруг поймут, что они, вопреки желанию, испортили или разрушили нечто дорогое и ценное для себя.

*** Крест и Полумесяц**: основной конфликт той эпохи разворачивается между смертными христианами и мусульманами. Многие Каиниты сохраняют в посмертии сильные религиозные убеждения (обоих направленностей), а потому присоединяются к схватке. Кто-то из них сражается за сохранение свой религии, кто-то – за сохранение культуры и привычного образа жизни. Другие вступают в бой только для того, чтобы погрузиться в море крови и смерти.

Хроника с такой темой может рассказывать о чем угодно: о дипломатах-вампирах, обсуждающих вопросы теологии и политики или о кровавых сражениях на Святой Земле. Битва между религиями ведется на многих уровнях, и хроника, которая покажет каждый из них, заинтересует игроков (и Рассказчика) с самыми разными предпочтениями.

*** Война**: не всех каинитов волнуют вопросы морали и веры. Некоторые считают религию подпоркой для слабых. Других интересует только неприкрытая сила и власть над окружающими. Особенно заметным это явление стало сейчас, когда Долгая Ночь закончилась и началась Война князей. Силой платят за выживание, но хватит ли у котерии средств, чтобы расплатиться?

Хроника с такой темой в основном будет посвящена персонажам, сопротивляющимся чужой власти или стремящимся обрести силу. Скорее всего, ключевую роль в ней будет играть владение, так как Каиниты всех возрастов и кланов стремятся к безопасности и надежности, достичь которых позволяет только земельный надел.

Настроение

Настроение игры – это ее атмосфера или тональность, те эмоции, к которым она обращена. Как и в случае с темой, можно назвать настроением игры по «Темным Векам» ужас, но это едва ли сильно нам поможет. Если вы хотите создать в своей хронике определенную атмосферу, вам придется основательно поработать с игроками, затрагивая в них ту или иную эмоцию. Ниже приводятся некоторые примеры настроения игры:

*** Страх**: быть немертвым – страшно. При всей их силе вампирам есть чего бояться, начиная от безумных старейшин и заканчивая завистливыми соперниками, охотниками на ведьм и разозленными людскими толпами. Одна из причин, по которым так много древних вампиров сходит с ума, - это непрерывно давящий на них груз наполненных страхом веков.

Чтобы создать такое настроение в игре, нужно выяснить, чего боятся персонажи – например, своих сиров, Сетитов или утраты самообладания, - а затем все ближе и ближе подводить их к этим страхам. Рассказчик также может сыграть на мелких опасениях персонажей и дать им понять, что неважно, сколько врагов они уже победили – в темноте всегда таится новая опасность.

*** Паранойя**: это не совсем то же самое, что и страх. В «параноидальной» игре игроки не уверены в мотивах и побуждениях даже собственных союзников. Параноик не столько боится своих врагов, сколько уверен в их наличии, даже если и не может назвать их по именам (а также он уверен в том, что его друзья активно плетут против него заговоры).

В игре с таким настроением нужно избегать постоянных предательств и измен. Если каждый значимый мастерский персонаж окажется предателем, нужное настроение быстро развеется. Игроки должны постоянно сомневаться в мотивации персонажей Рассказчика, особенно когда дело доходит до тех из них, кто мог бы стать союзником (или хорошо притвориться…).

*** Одиночество**: не важно, сколько у вампира союзников, соклановцев, слуг и товарищей по котерии. Все Каиниты в одиночку идут навстречу своей судьбе. Вампиров (как отдельно взятых, так и все их сообщество) раздирают два противоречивых желания: тяга к себе подобным (чтобы избежать превращения в бездумное чудовище) и страх перед собственными сородичами. У некоторых страх берет верх, и тогда вампир обречен на одиночество и постепенную деградацию.

В игре, где настроением стало одиночество, персонажи с трудом завязывают отношения с окружающими и постоянно наблюдают попытки предательства и нескоординированных действий. Рассказчику нужно показать, какая судьба ждет тех, кто отвернулся от общества (безумие, предательство и смерть).

*** Непостоянство**: вопреки всей своей холодности и мертвенности, Каиниты буквально одержимы страстями. Даже старейшин можно спровоцировать так, что они впадут в безумие. Именно эта особенность делает сообщество Каинитов непредсказуемым, а для некоторых – и

крайне притягательным. Но неуравновешенность не позволяет вампирам создать хоть что-нибудь долговечное.

Чтобы создать это настроение в игре, нудно, чтобы игроки видели, как изменчива удача, как из-за неосторожных слов или действий рушатся тщательно продуманные планы, а проигранные битвы внезапно заканчиваются победой из-за предательства или перемены в отношениях. Союзники переходят на сторону противника (чтобы игра была честной, Рассказчику нужно намекнуть игрокам на возможность измены или дать шанс раскрыть ее), а враги не всегда оказываются воплощением зла.

*** Насилие**: Каиниты – убийцы. Чтобы выжить, им нужно пить кровь людей и уничтожать своих бессмертных соперников. Но для некоторых упоение охотой и смертью становится единственным, что позволяет им чувствовать себя хотя бы немного живыми. Для других насилие было смыслом всей жизни – так зачем им меняться после смерти?

Создание атмосферы насилия в игре позволяет вскрыть истинную природу Каинитов. Насилие (не обязательно в бою) должно стать частью мира, но при этом Рассказчику обязательно нужно показать его последствия. Скорбящие родственники, разрушенные планы, битвы и войны, которые ничего не решают, - вот что вынуждает игроков задуматься о допустимости насилия как основного средства решения всех проблем.

Сюжет

Если вы хотите, чтобы ваша игра рассказывала историю, вам нужно придумать сюжет. Сочинить историю, которая неделю за неделей будет держать в напряжении игроков, - задача непростая, но сам этот процесс – едва ли не самая приятная часть игры. Игровые сессии – результат совместных усилий, поэтому часто события развиваются не так, как было задумано изначально. А вот подготовкой игры Рассказчик занимается сам, и все удовольствие достается ему одному.

Помните, что для развития сюжета нужен конфликт. Просмотрите свои записи и ранее собранную информацию. Если никаких мыслей по сюжету не появилось, обратитесь к персонажам, которых вы хотите ввести в хронику (а также к персонажам игроков, если они уже созданы). Создание сюжета на основе персонажей – достаточно простой, но эффективный метод, ведь, в конце концов, именно люди своими действиями движут историю. Обратите внимание на конфликтующие цели, характеры и желания. Если двух Каинитов объединяет общая цель, то можно побиться об заклад, что рано или поздно они договорят до сотрудничества, если же они оба считают предательство верным способом добиться успеха, их ждет открытая вражда.

Мастерские персонажи

Вы можете пренебречь практически любым аспектом игры и все же сделать ее увлекательной, если у вас есть интересные мастерские персонажи. Почему? Потому что через ваших (мастерских) персонажей игроки взаимодействуют с игровым миром. Когда вы описываете обстановку или разыгрываете сражение, не важно, насколько хорош ваш рассказ – игроки все равно стоят чуть в стороне от событий игры. Они не размахивают мечами и не смотрят на ночной Бремен.

Но при общении с вашими персонажами игроки напрямую взаимодействуют с миром игры, не нуждаясь ни в кубиках, ни в вашем описании чувств и ощущений. Они говорят, а вы отвечаете им в живом диалоге, тем самым стирая разницу между персонажем и игроком (по этой же причине желательно использовать в игре какой-нибудь антураж, так как он стимулирует нужные эмоции и заставляет игроков быть более внимательными). Итак, вам нужно создать персонажей, которые с честью справились бы с подобной задачей. Ничто так не затягивает человека в игру, как наличие соперника, союзника или врага, с которым можно установить долгие и развивающиеся отношения.

Самое меньше, что вам нужно сделать, это определить ближние и дальние цели всех основных мастерских персонажей, выбрать им Натуру и Маску, а также клан, дорогу и поколение. Определившись с целями персонажа, вы легко поймете, какими ресурсами он обладает для их достижения, чем он готов пожертвовать и как ведет себя с соперниками, друзьями и врагами. Дикий Гангрел, закаленный веками ночной жизни, и новообращенный Малкавиан оба могут охотиться за одной и той же священной книгой, но причины, по которым они хотят заполучить этот раритет, у них почти наверняка будут разными.

В этой ситуации на первый план выходят Дополнения, так как они определяют связи персонажа с миром смертных. Стадо, Союзники и Контакты в этом отношении особенно важны. Если у персонажа нет смертных агентов или знакомых, как он добивается своих целей? Такой персонаж отрезан от мира людей и, скорее всего, будет вором, головорезом или нищим, постоянно вторгающимся в чужие владения.

Решите, на что пойдут мастерские персонажи ради достижения своих целей. Определите точки соприкосновения их интересов, выберите места, где будут оставлены улики. Если вы знаете, чего персонаж хочет, насколько это желание важно для него и какими методами он готов добиваться желаемого, у вас уже есть история. Если вы знаете, что князь хочет заполучить древний манускрипт, чтобы отдать его своему сиру в обмен на информацию, жизненно важную для укрепления обороны владения, а княжеский сенешаль жаждет прочесть тот же текст, чтобы тайно провести нечестивый ритуал в доказательство своей преданности Последователям Сета, часть сюжета у вас уже есть.

Чтобы правильно ввести конфликт и персонажей в сюжет, вспомните о теме и настроении игры. Если придуманные вами сюжетные ходы подчеркивают тему и атмосферу, история покажется игрокам более интересной и увлекательной.

Создание персонажей

Рассказчику желательно принять участие в создании игроками их персонажей. Нужно както совместить свободную волю игроков и ваши рекомендации по созданию игровых персонажей, чтобы те соответствовали вашим задумкам и общему содержанию истории.

От ваших игроков требуется создать таких персонажей, которые смогли бы действовать сообща. Это не обязательно будет группа единомышленников, всегда согласных друг с другом и хорошо ладящих с товарищами. В этом случае игра была бы слишком скучной. Но если игроки хотят быть молчаливыми одиночками, которые постоянно выступают против своих товарищей по группе и оправдывают такое поведение старой как мир фразой «Я просто отыгрываю своего персонажа», у вас (возможно) возникнут определенные затруднения. Игроки также должны позаботиться о том, чтобы их персонажи вписались в игру и сделали ее яркой и запоминающейся для всех, а не раздражали и злили остальных игроков.

В определенной мере вы можете сгладить такие разногласия при проведении индивидуального или группового Вступления (см. ниже), но все же лучше заранее сообщить игрокам, какого рода персонажей вы хотели бы видеть в своей хронике и почему. Вам достаточно лишь кратко описать предполагаемую игру и тот тип персонажей, который будет в ней уместен, оставив проработку деталей игрокам. Воин-Бруха, странник-Равнос, некромант-Каппадокиец, дипломат-Тремер – вот примеры возможных описаний, которые подтолкнут игроков в правильном направлении.

С другой стороны (в том случае, если вам достались покладистые игроки), вы можете дать подробные рекомендации: дитя такого-то или такого-то старейшины, отлученный от церкви священник-расстрига, мечтающий об искуплении грехов, и так далее. Вам не нужно постоянно контролировать и направлять игроков, достаточно лишь дать им общие указания, с помощью которых они смогут создать персонажей, подходящих к игре. Информативность этих указаний зависит от каждого конкретного игрока.

И выслушивайте все их безумные идеи. Игроки хотят, чтобы их персонажи были в гуще событий, поэтому если кто-то из них хочет отыгрывать тайного внука князя, не отметайте сходу эту идею. Она может стать неплохой сюжетной зацепкой и натокнуть вас на неожиданные решения.

Ведение хроники

Все кусочки мозаики заняли свое место. У вас есть сюжет и персонажи, которые помогают создать нужное настроение и подчеркивают тему игры. Игроки создали собственных персонажей, чья задача – двигать сюжет вперед и быть главными действующими лицами хроники. Теперь вам осталось только провести хронику.

Сложная задача? Да, но не стоит переживать. Наши советы помогут вам.

Увлекательная задача? Без сомнения.

Вступление

Перед тем, как переходить к основной хронике, желательно провести всех ваших игроков через Вступление. Это своего рода «ретроспекция», короткая сессия перед игрой, длящаяся от 10 минут до получаса, в время которой вы проигрываете основные события прошлой жизни персонажа. Игрок получает возможность испытать своего персонажа и посмотреть, соответствует ли тот его замыслу. Прошлое персонажа как бы обретает плоть, позволяя игроку лучше прочувствовать его. Одно дело сказать, что Ваали убили вашего сира и теперь вы ищете отмщения, и совсем другие – отыграть важные сцены во Вступлении и стать свидетелем убийства.

Вступление обычно проигрывается без кубиков. Просто опишите игроку события и ситуации и позвольте ему описать свою реакцию на них. Кубики не нужны уже потому, что разыгрываемые события «безопасны» по сути своей. Персонаж в любом случае доживет до начала хроники. Перед проигрышем вступления желательно ознакомиться с характеристиками персонажа, чтобы оценить его возможности. К тому же было бы неплохо получить ответы на ряд вопросов (часть их указана ниже), чтобы потом можно быть ввести их во Вступление. Сами вопросы можно обставить как короткие сценки.

Каким персонаж был при жизни? Заставьте игрока подумать о том, как персонаж жил до Объятия. Был ли он богатым или бедным, набожным или распущенным, застенчивым или агрессивным? Вампиры как бы застывают после обращения, им очень сложно что-то изменить в себе, поэтому именно при жизни создается личность персонажа. Даже если Объятие сильно изменило его, эти перемены связаны с тем, каким персонаж был до смерти.

Здесь вам помогут сцены обычной, повседневной жизни, которые дадут общее представление о том, как персонаж жил до превращения в вампира. Даже самая безыскусная сценка сбора урожая или тягот войны поможет игроку лучше почувствовать прошлое своего персонажа.

Когда вы впервые встретили Каинита? Некоторые персонажи не сталкивались со сверхъестественными существами до того, как голодный вампир набросился на них из теней и вонзил клыки им в шею. Другим до Становления пришлось пережить настоящее преследование, запугивание или попытки соблазнения. Как повлияло на персонажа осознание того, что мир на самом деле не таков, как ему раньше казалось? Поколебало ли оно его веру в Бога или же усилило ее?

Эта сцена имеет огромное значение. Что испытывал персонаж – ужас или восторг? Первое убийство подарило ему радость или отвращение? Что почувствовал персонаж – что Бог оставил его, что его приняли в общество чудовищ, что-то еще?

Кем был ваш сир? Кто отнял у персонажа жизнь? Какими бы ни были отношения, возникшие после Объятия, между сиром и его потомком существует нерушимая связь. Спросите игрока, была ли у вампира какая-то особая причина для обращения персонажа. Покинул ли сир новоявленного вампира или же обучил его правилам сообщества Каинитов? Персонажу позволили жить во владениях сира, или же ему пришлось искать собственное убежище?

Этот вопрос позволяет лишний раз подчеркнуть всю важность родословной вампира. Можно отыграть сцену, в которой сир покидает персонажа или представляет его князю. Важно, чтобы персонаж четко представлял характер своего сира и его отношение к себе. Не знать сира – это все равно, что не знать своих родителей. Конечно же, есть люди, не знающие своих родителей, но это уже отдельная история (и отдельная сцена во Вступлении).

Как персонаж относится к смертным? Ответ игрока на этот вопрос в некоторой степени зависит от дороги персонажа. Человек – только жертва? Хочет ли персонаж отомстить людям, считает их низшими существами, относится к ним как к полезным инструментам, в лучшем случае – как к обученным животным? В средние века у Каинитов было не так-то много возможностей для общения со смертными, поэтому тщательно проработайте этот вопрос.

Хорошей иллюстрацией здесь станет сцена питания, возможно, даже первого питания персонажа. Он преследовал свою жертву, наслаждаясь ее страхом? Или нанес быстрый и чистый удар, стараясь не причинять лишних страданий? Жертва осталась жива, или же персонаж полностью высушил ее?

Как персонаж относится к себе самому? Спросите игрока, считает ли персонаж себя монстром. Какими бы ни были обстоятельства его Становления и выбранная им дорога, ночь его смерти и перерождения навеки изменила персонажа. Отныне он – не живое существо, но ходячий труп, бессмертный и (физически) нетленный до тех пор, пока продолжат пить кровь живых. Или же персонаж ощутил прикосновение Бога и обрел некую священную цель?

Здесь вам поможет сцена, когда персонаж делает первый шаг по дороге или переживает откровение. Игрок должен объяснить, почему его персонаж выбрал ту или иную систему верований. Если вы не хотите использовать дорогу, разыграйте ситуацию, в которой персонаж должен сделать выбор: например, позволить невинному смертному избежать страшной участи – или же подтолкнуть человека к неминуемой гибели. Принятое решение многое скажет о самом персонаже.

Как персонаж встретился с остальной котерией? Вампиры, в целом, создания социальные. От смертных их отделяет пропасть, и преодолеть ее не получается, как бы они ни старались. Только общество немертвых дарит им дружеское общение.

Игроку нужно ответить, почему его вампир сошелся с персонажами других участников хроники. Лучше всего ответы на этот вопрос искать во время группового Вступления, если только некоторые персонажи не были знакомы еще до начала хроники.

Где расположено владение персонажа? Всем Каиниты жаждут обзавестись владением, той территорией, которую они могут назвать своей, где у них будет убежище и охотничьи угодья. У персонажа есть владение? Если нет, то почему? Если да, то как вампир им обзавелся? Он скрывается от своего сира или же странствует по миру в надежде найти место, где можно было бы обосноваться?

Если у персонажа есть владение, помогите игроку рассказать о том, как оно перешло к персонажу, и определите обязанности, сопутствующие праву на землю (начиная от посещения двора и заканчивая защитой территории от захватчиков). Подчеркнуть важность владения поможет сцена, в которой персонаж принимает гостей или же изгоняет прочь врагов.

Что движет персонажем? Главный вопрос. Вечность – это так долго… чем персонаж будет заполнять свое время? Будет ли он стремиться к власти или же постарается достичь Голконды? Его переполняет любовь к Господу или интерес к человеческому искусству, или же он хочет разрушить все, на что только падает его взгляд?

Здесь поможет отыгрыш ситуации, которая подтолкнула персонажа к осознанию или выбору цели в жизни. Сцена может быть простой (например, принятие Креста и присоединение к походу) или сложной (философская беседа, породившая момент истины, который определил всю судьбу персонажа). Важно, чтобы сцена надолго запомнилась персонажу.

Групповое вступление

Во Вступлении можно рассказать и о том, как возникла котерия. Мало какое начало будет менее вдохновляющим, чем краткий рассказ о том, что персонажи встретились совершенно случайно, а потом появился старейшина, которому понадобились «славные ребята» для выполнения смертельно опасного задания. Намного лучше еще до начала игры выяснить, как персонажи познакомились и почему остались вместе.

Установить кое-какие связи между персонажами можно еще в индивидуальных вступлениях. Выявите общие убеждения и моменты в прошлом. Так, если у двух персонажей есть наставник, не может ли он быть одним и тем же вампиром? Затем проведите групповое вступление (оно проводится точно так же, как и индивидуальное). Вам нужно узнать не только как персонажи встретились, но и почему. Они все спасаются от одного старейшины? Их сиры приказали им объединить усилия для выполнения общего задания? Как происходила их первая встреча? Они хорошо ладят между собой или отношения между ними далеки от дружеских? У них есть постоянное место встречи или они странствуют по миру?

После того, как вы найдете ответы на все эти вопросы, ваши игроки обретут более полное понимание персонажей и отношений между ними.

Игра

Теперь, когда основные сюжетные ходы, персонажи и их истории определены, можно приступать к подготовке игровых сессий. Некоторые Рассказчики сочиняют длинные тексты, рисуют

карты, подбирают звуковое сопровождение и т. д. Другие предпочитают короткие записки для памяти, а третьи прокручивают будущую игру в уме и время от времени импровизируют. Ни один из этих подходов ничем не лучше и не хуже другого, и выбор здесь зависит только от личных предпочтений и привычек. Может даже получиться так, что к разным сессиям и сценам вы будете готовиться по-разному. Так, вы можете заранее проработать ключевые сцены и прибегнуть к импровизации во время отыгрыша расследования и иных действий, приводящих к основным событиям. Какой бы стиль вы ни выбрали, вам все равно нужно помнить о нескольких вещах:

*** Локации**: если только вы не планируете провести всю историю в одной комнате, персонажи хроники будут перемещаться с места на место. Вы должны хорошо представлять себе все основные локации вашей игры. Игра не должна останавливаться из-за того, что вы не можете подробно описать место, в котором персонаж решил подстеречь сенешаля, несущего тайное сообщение, или собор, куда персонажу нужно проникнуть для того, чтобы подслушать исповедь барона. Здесь вам помогут ксерокопии изображений и схем различных церквей и замков. В описании природных объектов можно использовать реально существующие места, знакомые вам из личного опыта или по различным рисункам, иллюстрациям и фотографиям.

*** Персонажи**: до начала сессии вам нужно еще раз просмотреть всех основных мастерских персонажей, которые будут участвовать в истории. Конечно же, в центре вашего внимания будут главные движущие силы истории. Вам нужно четко представлять их планы и ресурсы. Это поможет в том случае, если (точнее, когда) игроки вдруг отклонятся куда-нибудь в сторону или умудрятся вступить в конфликт с мастерскими персонажами. Вам нужно знать, как ваши персонажи будут реагировать подстроенные им ловушки и препятствия, воздвигнутые на их пути игроками.

Для менее значимых персонажей все, что вам нужно знать, это их имя, клан, сира (если он имеет хоть какое-то значение), поколение, дорогу, Натуру и Маску. Остальное вполне можно сочинить в процессе игры. Весьма полезным может оказаться список имен (в особенности иностранных), к которому можно обратиться в том случае, если вы придумываете персонажа на ходу и вам нужно дать ему имя.

*** История**: если вы не управляете развитием вашей хроники и не можете толком повлиять на ключевые события, вашему положению не позавидуешь. До определенной степени здесь помогут мастерские персонажи, но все же Рассказчик должен хотя бы в общих чертах представлять содержание и исход каждой значимой ситуации. Ничто так не раздражает, как осознание того, что вы забыли сообщить вашим игрокам важную информацию, а их союзник-герцог пал жертвой убийцы сразу же после встречи, унеся эти сведения с собой в могилу.

Импровизация

Если вы как следует поработали над перечисленными выше вопросами, вы будете во всеоружии, когда персонажи игроков вдруг направят сюжет в непредвиденную сторону. И все же иногда случается так, что вы вообще не знаете, как реагировать на их действия. Тогда у вас есть два выхода: или вынудить игроков вернуться к заданному сюжету, или же прибегнуть к импровизации, позволив игрокам самостоятельно выбирать направление, и в то же время аккуратно подталкивать их назад к основной истории.

Первым вариантом (принудительным возвращением игроков на рельсы сюжета) лучше не пользоваться. Игроки всегда чувствуют, когда их тянут в ту или иную сторону, и очень этого не любят. С другой стороны, если они пришли к каким-то выводам (пусть даже и неверным) и считают, что напали на след, с вашей стороны будет разумным вознаградить их за творческое мышление. Вам нужно решить, готовы ли вы вместе с ними создать совершенно новую (в том числе и для себя) историю, или же лучше будет вернуться к прежнему сюжету. Если потребуется, объявите небольшой перерыв. Игроки предпочтут перерыв в игре и последующее возобновление хроники кое-как сляпанной сцене, не имеющей смысла и нарушающей целостность истории.

*** Игроки сами пишут историю:** иногда игрокам приходят в голову идеи, до которых не додумался Рассказчик. Если им удалось увидеть намек или указание на заговор, о котором вы даже не думали, то почему бы и не ввести этот заговор в игру, если он выглядит вполне достоверным и создает дополнительное напряжение? Внимательно прислушивайтесь к разговорам, кото-

рые игроки ведут между собой, чтобы затем решить, что из услышанного вы можете применить в хронике. Затем сделайте несколько быстрых заметок и возвращайтесь к игре.

Так вы вознаградите умных игроков, которые на лету схватывают суть и прилагают усилия к развитию сюжета. Но не позволяйте игрокам понять, что на самом деле это – их история. И следите за тем, чтобы игроки не всегда оказывались правы в своих предположениях: время от времени добавляйте неожиданности, которая будет держать их в напряжении. К начальному сюжету вы вполне можете вернуться чуть позже.

*** Возвращение к прежнему сюжету**: иногда игроки упорно цепляются за какую-то идею, не желая расставаться с ней даже в том случае, если ее нелепость очевидна. Лучше всего в такой ситуации аккуратно вернуть их к прежнему сюжету. Возможно, им пришло в голову, что местный аббат что-то скрывает, и они не хотя отказываться от этой мысли. Лучше сделать так, чтобы игроки оказались частично правы, чем полностью отвергнуть их предположение. Пусть аббат окажется хранителем тайн, но эти тайны – или другая информация – будут уже известны игрокам или же вернут их назад к основному сюжету.

Этот метод позволяет сохранить равновесие между вкладом игроков в сюжет и вашими собственными задумками без навязывания определенных действий.

Взаимодействие с игроками

Как говорят в армии, ни один план не выдерживает столкновения с врагом. Если вы хорошо подготовились к игре и твердо знаете, кто, что и с кем делает (а также почему), вы справитесь со всеми неожиданностями. Которые могут подкинуть вам игроки. В этом разделе мы расскажем о том, какие неожиданности они могут подбросить друг другу и что в этом случае делать.

Время от времени игроки неизбежно будут вступать в конфликт друг с другом. По возможности позвольте им самостоятельно решить все разногласия на уровне персонажей. Все, что от вас требуется, - это следить за ситуацией и за тем, чтобы ваши товарищи получали удовольствие от игры.

Конфликт между персонажами

Когда между персонажами возникают разногласия, игра может зайти в тупик. Если разногласия становятся серьезными, у вас проблема. Мало кто из игроков с легким сердцем воспримет внутриигровое предательство или отказ от сотрудничества. Когда персонажи сталкиваются, Рассказчику порою приходится выступать в роли предохранителя.

Если игроки просто не могут придти в общему решению, из-за чего их персонажи спорят о тактике или дипломатических приемах, вывести их из замешательства и подтолкнуть к действиям может другая котерия – своего рода тычок от старейшины. Мало что так мотивирует, как явное неуважение со стороны мастерских персонажей или их очевидные достижения. Вы таким образом напомните игрокам, что там, где они колеблются, другие действуют. Вместе с этим вы еще раз покажете им, что ваш игровой мир живет сам по себе, и многое в нем происходит помимо воли игроков.

Если, с другой стороны, персонажи действительно зашли в тупик, от Рассказчика требуется вывести их из этого состояния. Пусть появится гонец с важными известиями или нападут какие-нибудь враги. После прибытия вестника (или нападения, или любого придуманного вами события) снабдите игроков какой-нибудь уликой, которая помогла бы им сдвинуться с места. Если вам пришлось таким образом помогать игрокам, то будет вполне справедливо немного усилить и их противников. В конце концов, пока персонажи игроков ничего не делают, их соперники и враги вполне могут накопить сил и составить новые планы.

Конфликт между игроками

Ссоры между игроками губительны для игры. Большинство групп игроков состоит из друзей или хотя бы знакомых, поэтому такого рода проблемы возникают редко, и все же иногда бывает так, что игрок постоянно нарушает игру. В начале сессии дайте игрокам время на болтовню, но после начала игры требуйте от них полного внимания. Если кто-то из них начинает рассказывать о книгах, сериалах или фильмах, вежливо оборвите его и ни в коем случае не присоединяйтесь к об-

суждению. Вы отвечаете за игровой мир и настроение игры, поэтому ваши усилия и проделанная подготовка заслуживают уважения со стороны игроков.

Когда вы видите, что два игрока начинают испытывать раздражение по отношению друг к другу, постарайтесь вовлечь их в игру. Если они упрямо продолжают ссориться, попытайтесь выяснить, в чем дело. Если разногласия возникли из-за внутриигровой ситуации, возможно, вам удастся справиться с проблемой. Например, если тщательно продуманные планы и дипломатические уловки персонажа-Каппадокийца все время идут прахом из-за порывистого и неучтивого Гагнрела, вы можете вмешаться в игру и исправить ситуацию. Возможно, Гангрел столкнутся с врагами, встречи с которыми вполне можно было бы избежать, или же Каппадокийца захватят в плен во время переговоров.

С другой стороны, если игроки не ладят между собой, поговорите с ними (по отдельности или вместе) и объясните, что вы бы предпочли, чтобы они оставили свои разногласия за пределами вашей группы. Если таким образом устранить проблему не удается, возможно, вам придется отказаться от одного или обоих игроков. Принять это решение нелегко, но игроки должны с уважением относиться как к затраченным вами усилиям по созданию игры, так и к удовольствию и удобству своих товарищей по группе.

Концовка

Каиниты бессмертны, но все же не всем им суждено встретить Последние Ночи. Это утверждение верно и для ваших игроков, и для вашей хроники. Когда приходит время попрощаться со знакомым персонажем или завершить хронику, вам нужно приложить определенные усилия, чтобы сделать конец ярким и запоминающимся.

Смерть персонажа

Некоторые Рассказчики без особых раздумий допускают смерть персонажа. Другие проводят «безопасные» игры, когда игроки знают: вероятность того, что их персонажей убьют, практически равна нулю. Для того, чтобы создать нужное напряжение в игре, не обязательно грозить смертью (в конце концов, многие люди живут интересной жизнью и без постоянной угрозы смерти), но вам нужно быть последовательным в своих решениях. Ниже приводятся возможные подходы к вопросу смертности персонажей; выберите тот из них, который вам кажется наиболее подходящим.

*** Пусть решают кубики**: промежуточный вариант. Рассказчик не дает игрокам с концами влезать в опасные и грозящие гибелью ситуации без предупреждения и тщательно планирует битвы. Но игровой мир не менее опасен, чем реальный. После того, как игроки создали себе врага или вступили в бой, им суждено пожать то, что было посеяно, каким бы ни был урожай.

*** Фортуна любит смелых**: подход, рассчитанный на драматический эффект. До тех пор, пока персонажи ведут себя как храбрые герои (или антигерои), вы время от времени мухлюете с бросками, продолжая историю. Если это не нарушает атмосферы игры, все в порядке, но если вам требуется создать более выраженное настроение, а игроки продолжают вести себя как персонажи комиксов, методы ведения придется пересмотреть.

*** Убивайте всех, Господь отличит своих**: не давайте игрокам передышки. Не ослабляйте их противников. Если игроки допустили оплошность или решили прыгнуть выше головы, позвольте их ошибкам убить их персонажей, если тем не хватит ума сбежать. Такой подход приводит к высокой «смертности» персонажей и может огорчить или разочаровать игроков, поэтому заранее предупредите их о своей манере вождения. Особенно хорошо этот прием работает в играх с мрачным настроением. Игроки не уверены в победе, поэтому их персонажи ведут себя осторожней и не гнушаются тщательным планированием.

*** Правило трех ошибок**: вы прощаете игрокам некоторые ошибки, но только *некоторые* (две, три, четыре… вам решать). Если они не смогут усвоить урок, их персонажи погибнут. Во время первой сессии они очертя голову бросаются в бой с отрядом крепких Гангрелов, итогом могут стать серьезные ранения. Если во время второй сессии они ввязываются в битву с рыцарями-Ласомбра, итогом будут тяжелейшие раны и, возможно, пленение. Если во время третьей сессии они решают с голыми руками напасть на укрепление Тремеров… ну что ж, они сами напросились.

Последнее слово

Когда персонаж умирает, позвольте игроку получить хоть какое-то удовольствие от процесса – в конце концов, он в последний раз выступает в роли этого персонажа. Отыграйте трогательную сцену прощания с умирающим товарищем, выслушайте его последнее слова. Нет ничего хуже, чем неожиданная смерть без возможности нанести ответный удар или хотя бы произнести прочувствованные слова и призвать к отмщению.

Завершение хроники

Рано или поздно все подходит к концу. Нет ничего хорошего в том, что запоминающаяся и неплохая в целом хроника просто «угаснет». Вам все сложнее собрать игроков на следующую сессию, интерес к игре пропадает, и вы вдруг понимаете, что хроника подошла к концу… Не слишком-то приятно. Намного лучше, если Рассказчику удастся провести финальную сессию и довести сюжет до драматической развязки. Пусть все персонажи завершат те сюжетные линии, в которых они участвовали. При желании вы можете оставить сожжет недосказанным. Чтобы в любой момент можно было «оживить» хронику.

Как следует подумайте над тем, как именно вы хотите закончить свою хронику. Ниже приведены некоторые варианты окончаний. Выберите такую концовку, которая устроит не только вас, но и игроков. В конце концов, это и их игра, поэтому не следует обманывать их (или заканчивать хронику так, чтобы вызывать у игроков раздражение) только потому, что вам так удобней.

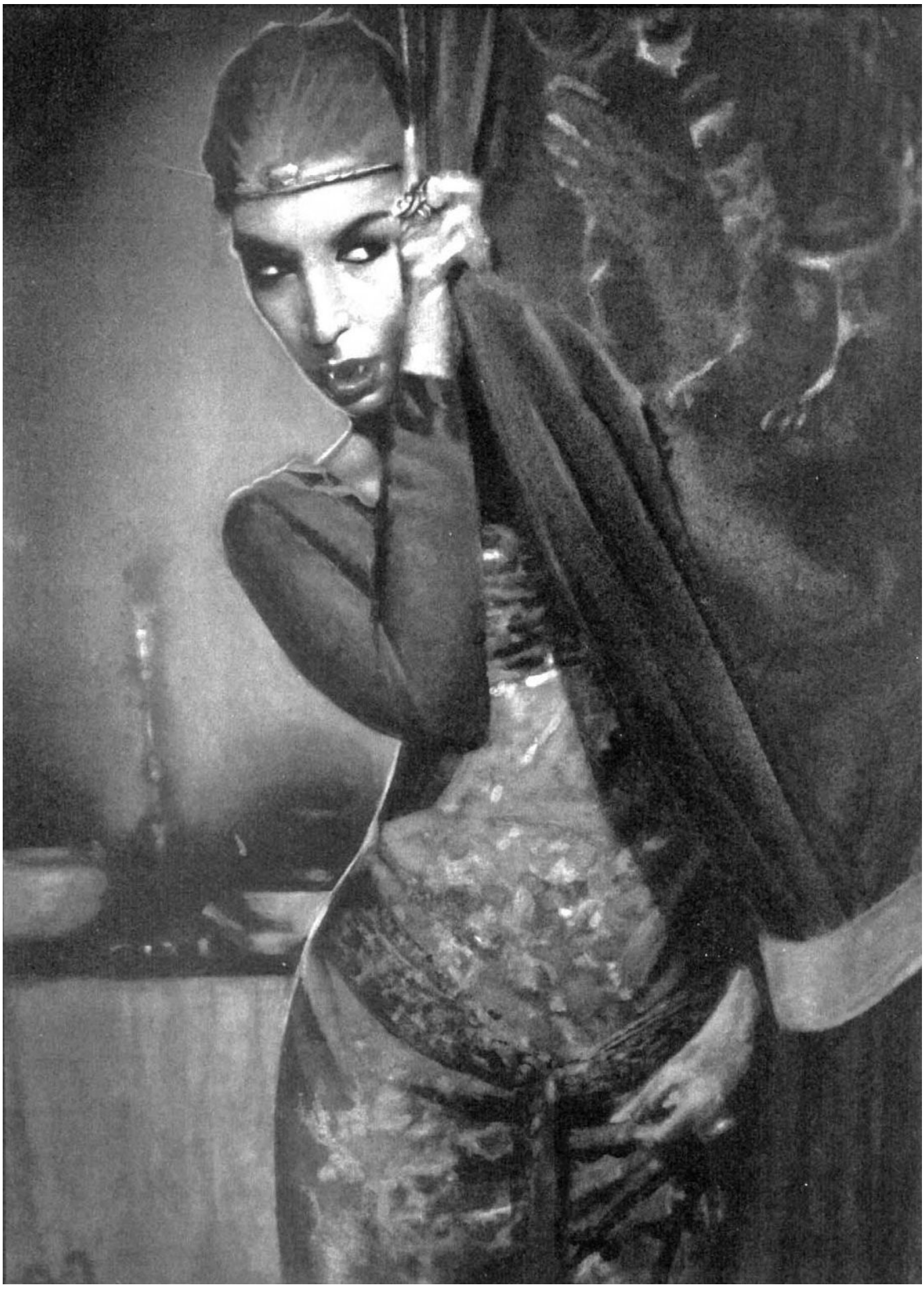
*** Триумф:** такая концовка имеет все шансы понравиться игрокам. Их персонажи победили своих врагов, выполнили все задания или спасли город. Попытайтесь показать не только радость от победы, но и ее цену. Каждая победа для Каинитов должна быть с привкусом горечи. В конце концов, их нельзя с чистым сердцем назвать хорошими парнями.

*** Трагедия**: тщательно продуманная трагическая концовка надолго остается в память игроков. Персонажи добились желаемого, но пали жертвами собственных пороков (гордыни, гнева, высокомерия). Обычно плата за победу взимается на уровне личности: трагический герой больше вредит себе, чем своим союзникам или тем, кого он защищал.

*** Пиррова победа**: потери победителей ничуть не меньше, чем у побежденных. Например, котерии удалось свергнуть жестокого князя, но в результате были вынуждены покинуть свои владения или потеряли верного (и ни в чем не повинного) союзника. Одно из главных отличий пирровой победы от трагедии состоит в том, что платить за нее приходится не только персонажам, но и их союзникам и подопечным.

*** Жертва**: ваши персонажи – герои? Они готовы пожертвовать своими вечными жизнями ради общего блага или победы? Так ли уж сильно стремятся они к своим целям? Еще один неоднозначный подход, предполагающий, что игрокам придется расстаться с тем, что им дорого. Игрокам, в свою очередь, придется задуматься над тем, а так ли уж важны их цели и насколько они на самом деле схожи с людьми, которых отыгрывают.

*** Чудовища**: чудовищами мы были, чудовищами и останемся. Еще один неожиданный поворот, поджидающий игроков в самом конце хроники. Нужно дать им понять, что в погоне за своими целями и желаниями их персонажи постепенно теряют свое истинное «я». Пожалуй, лучше всего такая концовка подходит хронике с одним главным и полностью сумасшедшим антагонистом. На персонажах отражаются все те поступки, которые им пришлось совершить ради победы. Удалось ли им сохранить свои принципы, или же они забыли обо всем, слепо стремясь к победе?



С самого рассвета я стою на страже у дверей леди Розамунды.

Сквозь расположенное в начале каменной лестницы окно проникает слабый солнечный свет, и по продвижению его бледных лучей я отмечаю, как проходит день. Теперь надо мной не властны ни голод, ни слабость, ни усталость, и весь долгий летний день я стою навытяжку.

Посетители бывают редко. Им известно, что госпожа при свете дня ни с кем не встречается, и к тому же они знают, какой прием им окажу я, ее страж. Один глупец – англичанин, судя по его блеянию, - то ли подкупил, то ли запугал моих менее надежных товарищей у верхних дверей. Он умолял меня передать послание госпоже Розамунде и едва смог пробормотать молитву, когда я в ответ обнажил меч. Позабыв и про записку, и про гордость, он убежал прочь, как какая-нибудь прачка.

День тянется долго, но час после заката кажется бесконечным. Меня призовут с наступлением сумерек, и каждую минуту мне чудится, что я слышу голос моей госпожи. Сейчас у меня ноет все тело и густеет слюна, но дело не в голоде или усталости. Нет, моя душа содрогается от чистейшего и сильнейшего желания. Как ангел стремится к Небесам, так и я жажду открыть тяжелую дверь у себя за спиной, но все же держу себя в руках. Я клялся стоять на страже до тех пор, пока меня не отпустят, и не собираюсь нарушать клятву.

Наконец дверь открывается сама по себе. Точнее, ее открывает Питер, похожий на жабу слуга госпожи. Он усмехается мне в лицо – а чего еще ждать от этого подхалима? – и я с трудом сдерживаюсь, чтобы не оттолкнуть его прочь. Одного взгляда на госпожу достаточно для того, чтобы все мысли о Питере покинули меня.

- Ты хорошо послужил мне, сэр Томас, - она сидит на ложе, хрупкое тело скрыто под складками тонкой льняной сорочки. Рыжие волосы распущены, руки и плечи обнажены. – Ты разделил со мною вино и заключил почетный договор.

- Да, миледи, - я едва могу говорить.

- Своей службой ты доказал, что достоин большей чести. Желаешь ли ты принести самую прочную из клятв? Готов ли ты поклясться, что отныне будешь верно служить мне, как я клянусь защищать тебя?

- О, да, миледи!

- Тогда проведи клинком по своей ладони, сэр Томас, - я колеблюсь, и ее губы расходятся в легчайшей улыбке, подобной которой я до сих пор не видел. Рядом с ней я чувствую себя как ребенок, которому никто не объяснил урок. – Величайшие обеты скрепляются кровью, Томас. Конечно же, твой исповедник говорил тебе об этом во время причастия.

- Д... да, конечно, - я провожу кинжалом по ладони правой руки, и лезвие легко входит в плоть. В горсти собирается алая кровь. Без дальнейших распоряжений я подхожу к леди Розамунде.

Ее по-девичьи хрупкая рука берет меня за запястье, заставляя поднести окровавленную ладонь к губам. Госпожа жадно пьет, потом смотрит на меня:

- Клянешься ли ты служить мне и защищать меня до тех пор, пока кровь струится в твоих жилах?

Я опускаюсь на колени:

- Клянусь.

Она подтягивает вверх подол сорочки, обнажая снежно-белую ногу. По внутренней стороне бедра змеится темно-синяя вена, выделяясь на фоне бледной кожи. Госпожа забирает у меня кинжал и проводит им по фарфоровой белизне плоти. Из раны брызжет черно-красная кровь.

- Испей же из меня, как я пила из тебя, Томас.

Губами и языком я собираю красную жидкость, начиная от лодыжки, затем поднимаюсь вверх к колену и бедру, пока наконец на удивление холодная кровь не начинает течь прямо мне в горло. Я жадно, с нечеловеческой силой вцепляюсь в ногу моей госпожи и слышу ее удовлетворенный вздох.

Она довольна мной, и я так счастлив, что даже не замечаю, как затягивается порез на ладони.

Глава девятая: Союзники и противники

Так он создает нас всех, и светлых, и темных,
И оставляет человека пахать, приручать животных
И собирать урожай добра и зла, по которому всех нас будут судить
- Фрагменты из Эрджияса, II (Лилит)

Каиниты – далеко не единственные создания, разгуливающие по ночам Средневековья. В тенях таится множество других тварей, от созданных вампирами прислужников и до чудовищ, которых они сами предпочитают избегать. Эти создания наделены сверхъестественными силами и вполне могут счесть Проклятых своими врагами. У Каинитов есть враги и среди смертных, которые все чаще узнают о существовании вампиров и направляют на них свою веру, превращая ее в оружие.

В этой главе рассказывается об основных союзниках и врагах вампиров, а также приводятся характеристики таких существ.

Слуги

Каиниты не смогли бы стать владыками ночи, если бы у них не было подданных, а также слуг, которые оберегают их при свете дня. Средневековый мир не знает электрического света и ночных заведений. Хотя иногда пиры и прочие увеселения затягиваются за полночь, разумные люди запирают двери и ставни с заходом солнца и не выходят из домов до начала следующего дня. Поэтому вампирам не обойтись без помощников, которые могут действовать при свете дня и служат глазами и ушами своих хозяев в мире людей.

Гули

Давным-давно Каиниты обнаружили, что пьющие их кровь люди получают малую толику их силы. Такие смертные обретают сверхъестественные умения и нездоровые желания, но остаются живыми и могут переносить прикосновение солнечного света. На протяжении веков вампиры поили своей кровью избранных смертных, превращая тех в *гулей*, могущественных прислужников, неизменно преданных своему хозяину (*domitor*) и связанных с ним узами крови. Со временем к темным порывам, и без того одолевающим гулей, добавляется жажда вампирского витэ – след, оставляемый Зверем на душе человека. Они хранят верность своим господам, но обуревающие их желания порою так же горячи, как и струящееся по их венам витэ, и по мере того, как кровь меняет баланс жидкостей в организме, гули становятся все более кровожадными.

Так как в Средневековье люди редко бывают одиночками, Каиниты часто обращают в гулей целые семьи. Ходит немало историй о странных семействах, обитающих на границах человеческого сообщества. Истинные владыки ночи, такие, как Цимисхи, даже скрещивают своих гулей, чтобы получить потомство, которое будет служить им долгие годы. Другие Каиниты создают «семьи» гулей из общин и сообществ, например, монахов отдаленной обители, высокопоставленных членов гильдии или странствующих актеров.

Иногда превращение в гуля предшествует Становлению. Некоторые князья даже не заставляют своих подданных просить разрешения перед созданием гуля – в отличие от создания птенца, - и в результате Каиниты могут сохранить при себе ценного человека, которого они считают достойным Объятия, до получения соответствующего разрешения. Некоторые хозяева соблазняют

гулей обещанием Становления, добиваясь тем самым верности и заставляя человека идти за собой, как осла за привязанной перед носом морковкой. Другие вампиры даже не думают об обращении гулей. Зачем терять надежного дневного слугу?

Способности гулей

Все гули обладают следующими способностями:

* В их телах может содержаться до 10 пунктов витэ. Гули могут тратить пункт крови за ход (точно так же, как и вампиры). У старших гулей запас крови увеличивается на пункт за каждый прожитый век, но они все равно не могут тратить больше пункта крови за ход.

* До тех пор, пока в теле гуля есть вампирская кровь, он не стареет. Обещание вечной молодости – один из главных соблазнов для тех, кто решил стать гулем. После того, как гуль проживет отмерянный природой срок, в его теле всегда должна быть кровь вампира, иначе он быстро постареет и умрет. Чаще всего старение длится несколько дней, но очень старые гули могут рассыпаться в прах за несколько часов или даже минут.

* За счет содержащегося в телах витэ гули могут залечивать ранения и повышать Физические Атрибуты, как и вампиры. Без использования крови гули лечатся от ран точно так же, как и обычные смертные.

* Потратив единицу Силы воли и некоторое количество крови (пункт за палец или глаз, два – за ступню или кисть руки, три – за всю конечность) и выполнив бросок на Выносливость (сложность 8), гули могут регенерировать утраченные или покалеченные части тела. Если бросок оказался неудачным или провалился, данную конечность никогда не удастся восстановить.

* Пока в теле гуля есть вампирская кровь, он может поглощать летальные повреждения, при этом поглощение поверхностных повреждений у него происходит так же, как и у остальных людей (т. е. количество повреждений не делится напополам).

* Через несколько минут после первого глотка крови гули автоматически получают Могущество 1, также он могут учить Стремительность и Стойкость. Иногда гулям удается освоить и другие Дисциплины (если они пьют кровь вампира, владеющего этими Дисциплинами). Большинство гулей ограничиваются первыми точками Дисциплин, хотя иногда, при должном усердии и по истечении некоторого времени, им удается достичь более высоких уровней. Максимальный уровень владения Дисциплиной у гуля ограничен поколением его хозяина (если Рассказчику требуются сильные гули, можно использовать значения, указанные в скобках).

Поколение хозяина	Максимальный уровень Дисциплины
12 – 11	1
10 - 9	1 (2)
8	1 (3)
7	2 (3)
6	3 (4)
5	4
4	5

Чтобы получить первую точку в новой Дисциплине, игроку (с персонажем-гулем) нужно потратить 20 баллов опыта. При повышении значения Дисциплины за счет опыта каждая точка клановой (для первого хозяина) Дисциплины стоит [текущий уровень × 15] баллов, любой другой Дисциплины - [текущий уровень × 25] баллов. Прежде чем выучить Дисциплину. Гулю нужно выпить крови вампира, владеющего данным умением (это правило не распространяется на Стремительность и Стойкость, которыми могут овладеть все гули).

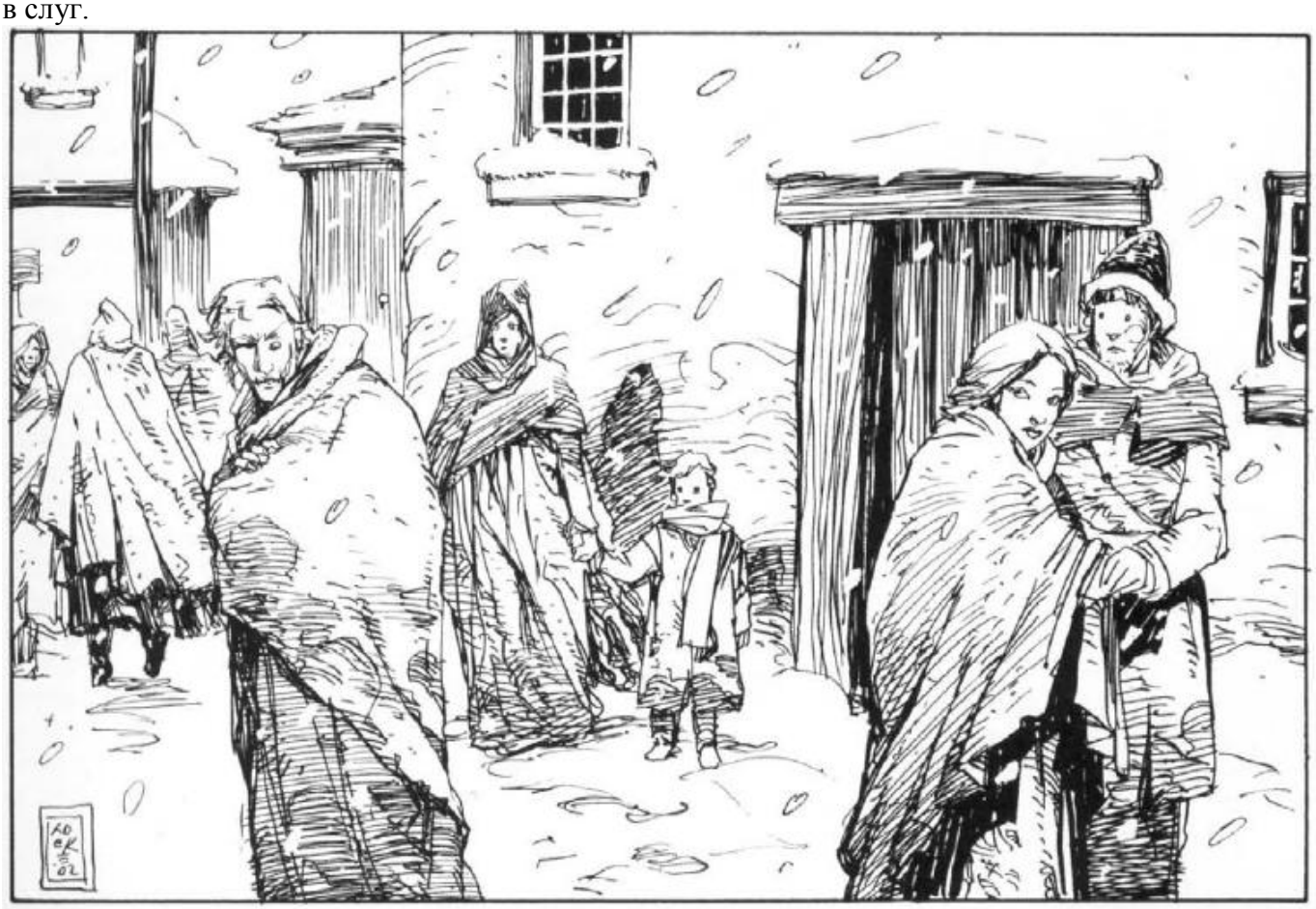
* Витэ, которое пьет гуль, несет в себе проклятие Зверя. Гули могут впадать в безумие точно так же, как и вампиры, хотя сложность бросков на сопротивление у них ниже на 2 (два), так как проклятие не имеет над ними полной силы.

* Гули, выпившие пять и более пунктов крови, получают клановую слабость своего хозяина, которая сохраняется до тех пор, пока запас крови в их организме не опустится ниже пяти пунктов.

* Гули, не пившие витэ на протяжении месяца, начинают испытывать жажду. Каждый раз, когда у них появляется возможность выпить вампирской крови (любого Каинита, не обязательно

хозяина), им нужно сделать бросок на самоконтроль (сложность 7), чтобы взять себя в руки. Помимо этого, каждую неделю воздержания (после первого месяца) игрок выполняет бросок на Интеллект + Самоконтроль (сложность 6), чтобы потребность в витэ не переросла в тягу к *человеческой* крови или плоти. Чтобы избежать таких желаний, гуль может потратить единицу Силы воли (возможно только в том случае, если бросок не был провален; после провала персонаж немедленно оказывается во власти темных желаний).

* Гули попадают под действие уз крови, но не могут наложить их на других существ. Большинство гулей связаны кровью с первым хозяином, но сила этой клятвы со временем ослабевает, как и у любого другого раба. Привычка Каинитов обращаться с гулями как с движимым имуществом разрушает узы, но вполне компенсируется регулярными порциями витэ, вливаемыми в слуг.



Гули-животные

Люди – не единственные существа, которые могут стать гулями. Любое животное можно напоить кровью вампира, наделив его всеми способностями гуля и сделав верным и послушным прислужником хозяина-Каинита – при условии регулярного питания. Самая известная разновидность таких гулей – это «адские гончие», собаки или волки, вскормленные кровью вампира. Не менее распространены и гули-лошади, которым витэ придает сверхъестественную силу и скорость, а также заставляет повиноваться наезднику-вампиру. Известны и другие гули-животные, от крыс Носферату и до змей Сетитов, а также несчастные твари, измененные искусством Цимисхов настолько, что определить их видовую принадлежность уже невозможно.

Гули-животные обладают всеми способностями гулей-людей. Они привязаны к хозяину и подчиняются его приказам (особенно если они связаны узами крови). Если хозяин применяет на таком гуле Анимализм, сложность броска уменьшается на единицу.

В теле животных-гулей размером с человека содержится до 10 пунктов витэ. У животных меньшего размера запас крови пропорционально уменьшается. Как правило, у собаки запас крови равен 6 пунктам, у кошки – 4, у крысы – 2. У остальных животных сходного размера будет такой же запас крови.

Характеристики для животных и животных-гулей см. в Приложении.

Ревенанты

Цимисхам на протяжении поколений служат целые семьи гулей, порождая все новых и новых слуг. Со временем порченная вампирская кровь сказалась на людях, превратив их в гулей, которые утратили часть человеческих черт и обрели определенное сходство с Каинитами. Эти ревенанты – так их называют – живут семьями, история которых насчитывает долгие века службы хозяевам-вампирам.

Ревенанты в целом похожи на обычных гулей, за некоторым исключением. Самым главным отличием является их способность самостоятельно вырабатывать витэ, из-за чего им не обязательно пить кровь своих хозяев. Ребенок двух ревенантов обычно тоже становится ревенантом и начинает вырабатывать витэ примерно в 15 лет. Запас витэ у ревенанта пополняется на один пункт в сутки, поэтому они не испытывают потребности в крови вампира. Их собственное витэ немного жиже, чем у вампира, поэтому оно не замедляет старения (для этого нужна кровь Каинита), но питает остальные умения и способности ревенантов. У ревенантов также есть свои «семейные» Дисциплины, поэтому их выбор не ограничен Дисциплинами своих хозяев. У каждой семьи есть своя слабость, схожая с клановыми слабостями вампиров.

Цимисхам служат следующие семьи ревенантов:

*** Братовичи**: эта семья состоит из пехотинцев и загонщиков на службе Цимисхов. Среди ревенантов они занимают одно из последних мест и находятся в подчинении у Шантовичей, но считаются прирожденными лесовиками и следопытами. Их привычки и поведение отмечены грубостью и вульгарностью, но семья верно служит своим господам. Братовичи владеют Анимализмом, Могуществом и Изменчивостью (семейные Дисциплины). Связь с животными проявляется в их повадках. В безумие они впадают так же легко, как и вампиры клана Бруха (+2 к сложности при бросках на безумие).

*** Гримальди**: это агенты Цимисхов в мире смертных – купцы, торговцы, лудильщики и все те, кто без особого шума странствует по миру, собирая обрывки слухов и время от времени давая советы. Они – глаза и уши своих хозяев, а иногда – и их невидимые руки. Семейными Дисциплинами Гримальди являются Стремительность, Доминирование и Стойкость (учтите, что Гримальди, будучи гулями, не могут применять Доминирование на вампиров, зато прекрасно могут подчинять себе других гулей и простых людей). Цимисхи создали их сравнительно недавно, поэтому их кровь достаточно слаба. Вместо обычных 10 пунктов запас крови у них равен 8 пунктам.

*** Кревчески**: эта семья состоит из ученых и механиков, увлеченных как древними знаниями, так и новейшими изобретениями. Они собирают искусные часовые механизмы, осадные орудия и прочие устройства. Но Цимисхи не полностью доверяют хитрым Кревческам, и недаром. Семья восхищается знаниями Тремеров и уже попыталась тайком предложить Узурпаторам свои услуги. В знак нерасположения Цимисхов, у Кревческов только две семейных Дисциплины – Прорицание и Доминирование.

*** Обертус**: эта семья представляет собой ревенантское крыло монашеского ордена Цимисхов в Константинополе. Это смертные монахи и монахини, которые ради продолжения рода практикуют ритуальное совокупление. Раньше они были известны только на востоке Греции, но за последние сто лет постепенно проникли в Западную Европу и в родовые земли Цимисхов. Они – ученые, писцы и библиотекари, усердно переписывающие древние манускрипты и составляющие каталоги свитков и книг. Когда Извергу нужно что-то узнать, он обращается к Обертусам. Если даже Цимисх сразу не получит ответа на свой вопрос, то хотя бы узнает, где его можно найти. Семейными Дисциплинами Обертусов являются Прорицание, Затемнение и Изменчивость. Семья славится своей целеустремленностью, но все ее члены страдают или Перфекционизмом, или Навязчивой идеей, хотя объект психоза может со временем менять.

*** Шантовичи**: привлекательные, соблазнительные шпионы на службе Цимисхов. Они вступают в брак с представителями знати и ловко дергают за ниточки, стремясь выполнить задания своих хозяев. Но иногда Шантовичи слишком глубоко входят в свои роли, соскальзывая в гедонизм и упадочничество. Вражда между их хозяевами и Тремерами прибавила семье работы и вынудила Цимисхов прополоть их ряды, чтобы избавиться от сорняков. Семейными Дисциплинами Шантовичей являются Прорицание, Присутствие и Изменчивость. Иногда они впадают в

настоящую зависимость от того или иного удовольствия. Каждый раз, когда Шантович испытывает особенно острое наслаждение, игрок выполняет бросок на Силу воли (сложность 6), чтобы удержать персонажа от зависимости от данного порока.

*** Влаши**: отважные Влаши ведут свое происхождение от благородных мадьярских воинов. Они одинаково хорошо разбираться в верховой езде, военном деле и управлении государством. Говорят, что они добровольно поступили на службу к Цимисхам, чтобы расплатиться за какой-то долг. Семья владеет Анимализмом, Могуществом и Присутствием. В знак покорности все Влаши в юности связывают себя узами крови с одним из Цимисхов.

Ходят слухи и о других ревенантских семьях, выведенных владыками Цимисхов ради своих нужд. Изуродованные Изменчивостью, эти бедолаги бродят по густым лесам, речным долинам и горным перевалам Восточной Европы. Еще ужасней кажутся слухи о семьях ревенантов, выведенных Ваали, линией крови вампиров-демонопоклонников.

Рабы

Разумеется, вампирам служат не только гули. Мало кто из Каинитов может позволить себе большое количество гулей, поэтому чаще всего слугами становятся обычные смертные. Они не обладают никакими сверхъестественными умениями, но для того, чтобы добиться от них верности, хозяева часто применяют сверхъестественные способы. Каиниты слишком уязвимы перед предательством тех, кто к ним близок, поэтому тщательно выбирают себе слуг.

Один из распространенных способов гарантировать верность – узы крови. Именно поэтому гули считаются самыми доверенными слугами. Так как они постоянно пьют кровь хозяина, их привязанность очень сильна. Смертные слуги получают меньшие дозы крови, которых недостаточно для превращения в гулей, но вполне хватает для того, чтобы наложить на слугу узы крови и время от времени обновлять их. Мало кому из смертных хватает силы воли для сопротивления узам крови (более подробно см. выше по тексту).

Для создания рабов Каиниты также используют различные Дисциплины, чаще всего – Доминирование или Присутствие. Со временем Доминирование разъедает волю человека так, что он становится бездумным исполнителем приказов (часто таких называют «сосудами»), а постоянное влияние Присутствия (в особенности Восторга и Величия) заставляет слугу отдать свое сердце господину и гарантирует нерушимую верность. Присутствие создает страстных и относительно разумных слуг, а Доминирование – бездумных, но полностью покорных рабов.

Божественные силы

В Бога Всемогущего вампиры Темного Средневековья верят еще сильнее, чем человеческое стадо. В конце концов, разве не несут они на себе проклятие, наложенное на Каина? Вампиры не раз видели священников и верующих, наделенных святой силой, - но такая сила бывает и у язычников и еретиков. Те, кто почитает Бога единственным источником благодати, говорят, что подобные случаи – дело рук Дьявола и его приспешников. Другие поклоняются различным божествам и духам, обитающим за пределами мира. В любом случае, вера наделяет людей силой.

Сила веры

Истинная вера – это такая же характеристика, как и различные Атрибуты и Способности, но встречается она очень редко. Конечно же, большинство средневековых людей верят в Бога (они ходят на мессу и следуют учению Церкви), но Истинная вера отличается силой, чистотой и стойкостью. Это непоколебимая уверенность в существовании высших сил и готовность положиться на их волю.

Для большинства европейцев вера подразумевает веру в Христа, но другие убеждения могут быть ничуть не менее сильными, хотя и встречаются реже. Мусульмане, иудеи, язычники и так называемые еретики могут обладать Истинной верой точно так же, как и набожные христиане. Истинность веры не так важна, как убежденность верующего.

Истинная вера измеряется по шкале от 1 до 5, как и большинство остальных характеристик. Только у самых искренних и ревностных верующих она равна 1, а более высокие значения Истинной веры встречаются и того реже. Теоретически, у смертного значение Истинной веры может

быть выше 5, но таких людей – один на поколение, а то и меньше, и именно их называют святыми. Их возможности ограничены только Господом (и Рассказчиком).

Со временем и опытом, по мере усиления убежденности и рвения, Истинная вера может увеличиваться, но она также может уменьшаться из-за того, что верующий озлобляется, становится циничным и теряет уверенность. Рассказчик должен следить за изменением Истинной веры персонажа, отмечая его действия и стойкость в убеждениях.

Помните, что Истинной верой могут обладать только смертные. Объятие лишает вампира чистоты, без которой такая вера невозможна. И все же Каинит может верить, а те, кто упорно идет по Дороге Небес, даже могут прикоснуться к святости, сопутствующей Божьему благословению.

Дары веры

Истинная вера наделяет верующих некоторыми возможностями, которые помогают защититься от вампиров и прочих ночных тварей.

* Вера укрепляет волю и сознательность. Значение Истинной веры персонажа добавляется к сложности любой попытки сверхъестественным образом повлиять на разум, сердце или душу этого персонажа, в том числе и к применению таких Дисциплин, как Доминирование и Присутствие. Сложность больше 10 означает, что попытка провалилась. Значение Истинной веры также добавляется к значению Совести при бросках на Совесть.

* Кровь верующего неприятная на вкус, а то и просто опасна для Проклятых. Чтобы получить от верующего один пункт крови, вампир должен выпить столько дополнительных пунктов крови, сколько у человека точек в значении Истинной веры. Иными словами, если у жертвы вампира Истинная вера равна 2, для увеличения запаса крови на один пункт Каиниту надо выпить целых три пункта крови. Кровь наделенных благодатью людей (Истинная вера 3+) для вампиров ядовита. Каинит получает один уровень усиливающихся повреждений за каждый пункт выпитой крови (выпитой, а не полученной вампиром). Если вампир владеет Стойкостью, игрок может сделать попытку поглощения повреждений, бросив кубики на Выносливость + Стойкость (сложность равна Истинной вере жертвы + 3).

Наделенные благодатью люди могут обладать и другими способностями. Рассказчик сам решает, когда именно персонажи обретают эти умения, но, как правило, за каждую точку в значении Истинной веры можно получить одно умение. При необходимости Рассказчики могут дополнить приведенный ниже список умений теми, которые больше подходят настроению их хроники.

*** Благословение**: персонаж может очищать и освящать предметы, наполняя их силой веры. Благословение, как правило, требует проведения определенного ритуала и приводит к созданию предмета с Истинной верой 1 (см. «Реликвии и освященные предметы»). По решению Рассказчика, в результате особенно долгого ритуала или ритуала, проводимого наделенным особой благостью человеком, значение Истинной веры у предмета может быть и выше единицы. Самые набожные и честные священники Темного Средневековья обладают ослабленной версией этого умения, что позволяет им освящать воду и благословлять вино и хлеб для причастия.

*** Экзорцизм**: верующий может отогнать прочь зловредные и опасные силы. Выполняется бросок на Обаяние + Истинная вера, сложность которого зависит от желаемого эффекта экзорцизма (см. таблицу). Сложность указана для тех случаев, когда у персонажа есть в наличии необходимые для проведения ритуала предметы (Библия, распятие, свечи, колокола, соль, вода и т. д., в зависимости от религии персонажа). Если нужных вещей нет, сложность увеличивается на 1 или 2.

*** Исцеляющее прикосновение**: наделенные благодатью люди одним своим прикосновением могут исцелять раны и болезни. Прикосновение влияет только на те параметры, которые непосредственно связаны с лечением (время выздоровления и сложность), изменяя их на столько уровней, сколько точек в значении Истинной веры целителя. См. также «Лечение смертных». Если после прикосновения расчетный уровень оказывается выше «Ушибов», больной вылечивается за несколько часов, если еще выше – вылечивается мгновенно. Этот эффект сохраняется только до тех пор, пока больной восстанавливает (или пытается восстановить) уровень здоровья и не влияет на штрафы от ранения (и скорость передвижения). Исцеляющее прикосновение не может воскресить мертвых, но автоматически спасает умирающих. Оно ускорят выздоровление от болезни и отравления точно так же, как и от ранений.

Пример: *после сражения с отродьем Сатаны здоровье Готье упало до уровня «Тяжелые повреждения», причем полученные им повреждения были летальными. В обычной ситуации попытка поднять здоровье до уровня «Ранения» была бы возможна только через три месяца лечения, и Готье пришлось бы выполнять бросок на Выносливость со сложностью 7 (2 + 5 уровней повреждений). К счастью, поблизости оказалась сестра Изабель, прославленная целительница, которая согласилась возложить руки на Готье. Истинная вера сестры Изабель равна 3, поэтому Готье нужно отдохнуть лишь три дня (как если бы он был на уровне «Повреждения») и выполнить бросок со сложностью 4. Если бросок окажется удачным, Готье восстановит уровень здоровья и окажется на уровне «Ранения».*

*** Чутье**: некоторые верующие хорошо чувствуют святые и проклятие объекты и явления. Персонаж может почувствовать присутствие вампира, призрака или демона, выполнив бросок на Восприятие + Истинная вера (сложность 6). Затемнение, Маскировка и прочие попытки скрыть свое присутствие на сложность не влияют. Персонажу даже не нужно пытаться почувствовать зловредное присутствие. Бросок выполняется автоматически при условии, что персонаж спокоен – читает, молится, размышляет или даже спит. Верующий не может ощутить присутствие злых сил, если он занят (например, вовлечен в спор или поединок) или не может сосредоточиться (на шумной рыночной площади или в пиршественном зале). Персонаж не знает, что именно он почувствовал, только то, что где-то поблизости находится нечто злое и нечистое. По решению Рассказчика, бросок на Восприятие + Оккультизм (сложность 7) может проснить этот вопрос.

*** Оберег**: Истинная вера персонажа оберегает его ото зла. Выставив перед собой священный символ или прочитав молитву, он может отогнать прочь вампира или другую нечистую тварь (что и породило соответствующую легенду. На самом деле вампиров отпугивает не символ, а вера). Игрок выполняет бросок на Истинную веру, сложность равна Силе воли вампира. Количество полученных успешных баллов определяет число шагов, на которое вынужден отступить вампир. Если бросок оказался неудачным, вампир не отступает, но и не может приблизиться к верующему. При провале вампир беспрепятственно подходит к персонажу. Если персонаж прикасается священным символом к вампиру, каждый полученный при броске на Истинную веру успешный балл наносит порождению ночи один уровень усиливающихся повреждений (символ веры сжигает мертвую плоть).

Экзорцизм

Задача	Сложность
Вынудить вампира к позорному бегству	Сила воли вампира +4
Вынудить призрака к позорному бегству	Сила воли призрака
Навсегда изгнать призрака из определенного места	8
Вынудить младшего демона к позорному бегству	6
Вынудить старшего демона к позорному бегству	9
Навсегда изгнать демона из определенного места	10
Защита от Доминирования и Присутствия (значение Истинной веры добавляется к сложность брсока)	6
Развеять эффекты Доминирования и Присутствия	Сила воли вампира
Разорвать узы крови	10
Причинение усиливающихся повреждений демонам, вампирам и призракам прикосновением (запас кубиков на повреждения равен значению Истинной веры)	Выносливость жертвы + 4

Освященная земля

Некоторые места накапливают веру, свидетельствуя о чудесах, ритуалах и благословениях. На многих таких участках расположены церкви и храмы, также там может находиться могила какого-нибудь святого или тайник со священной реликвией. У таких мест есть свое собственное значение Истинной веры, отражающее их святую силу. В некоторых случаях Истинная вера распространяется лишь на небольшой участок земли (например, вокруг алтаря или реликвария), но быва-

ет и так, что вера осеняет собой большие территории (кое-где в Святой Земле вера распространяется на мили от своего источника).

Освященная земля обладает следующими свойствами:

* Чтобы Каинит смог ступить на освященную землю, игроку нужно выполнить бросок на Силу воли (сложность равна значению Истинной веры данного места). Успех означает, что вампир может зайти на освященную территорию, но чувствовать он себя при этом будет не слишком хорошо (один успешный балл означает сильный дискомфорт, три – легкое недомогание, пять и более – что вампир вообще не испытывает неприятных ощущений). С каждым рассветом запас успешных баллов уменьшается на единицу, в результате чего вампиру становится все хуже, так что рано или поздно ему приходится покинуть святое место. Смертные могут заметить, что Каиниту несколько не по себе, если выполнят бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе воли вампира).

Если бросок на Силу воли оказался неудачным, при заходе на освященную землю Каинит испытывает физическую боль и за каждую сцену получает единицу поверхностных повреждений. При провале вампир получает уровень летальных повреждений и вынужден каждый ход тратить единицу Силы воли для того, чтобы остаться на освященной земле. Чем дольше он остается на месте, тем сильнее становится боль, и начиная с третьего хода игроку приходится делать броски на Силу воли (сложность 7). В случае неудачного броска Каинит впадает в безумие. При провале вампира охватывает пламя, он получает три уровня усиливающихся повреждений за ход и обязан немедленно выполнить бросок на Мужество (сложность 8), чтобы не впасть в Ротшрёк. Пламя можно загасить обычными средствами, но прочие эффекты остаются в силе.

* Освященная земля ограничивает возможности Каинита. Все траты крови удваиваются, сложность Прорицания, Химерии и всех влияющих на восприятие Дисциплин увеличивается на 2.

* Значение Истинной веры у осененных благодатью людей увеличивается на единицу, пока они находятся на освященной земле своей религии, сложность броска на Истинную веру (в том числе и в сочетании с другими характеристиками) уменьшается на 2.

Говорят, что пепельные священники Дороги Небес знают ритуалы, благодаря которым верующие вампиры могут без особых затруднений находится на освященной земле, но делиться секретами они не спешат. Большинство Каинитов или избегает святых мест, или же воспринимает боль от пребывания в них как воздаяние за свои грехи.

Реликвии и освященные предметы

Реликвии – это предметы, исполненные святой силы. Как правило, они связаны со святыми или другими значимыми персонажами христианской истории. Величайшими христианскими реликвиями называют Святой Грааль – чашу, из которой Иисус пил на Тайной вечере (и в которую была собрана Его кровь после распятия), - а также плащаницу, в которую было завернуто Его тело. Копье Лонгина, пронзившее бок распятого Христа, тоже почитается одной из величайших реликвий, так же, как и частицы Креста и гвозди от него.

Многие реликвии – это кости, волосы или кровь святых, сохранившие частицу святости. Церковь тщательно собирает такие мощи и хранит их в украшенных драгоценными камнями ларцах (так называемых раках или реликвариях). Верующие с глубоким почтением относятся к подобным реликвиям. Почти в каждой средневековой церкви есть как минимум одна реликвия, хотя некоторые из них имеют сомнительное происхождение. Со временем мощь реликвии увеличивается за счет постоянного поклонения. Есть и другие, менее почитаемые реликвии – например, знак паломника, посох или кольцо святого епископа. Шарлатаны торгуют поддельными реликвиями, и одураченное население покупает их, чтобы защититься от злых сил. По всей Европе продают тысячи фрагментов Креста, а также кости преступников и даже животных, которые выдаются за останки святых. Иногда судьба любит пошутить: случается так, что эти поддельные реликвии обретают Истинную веру, если верующие на протяжении долгого времени почитают их как истинные мощи. Вера людей постепенно наполняет предмет силой.

Есть и такие священные предметы, которые реликвиями назвать нельзя. Вода, вино и облатки после благословения священника обретают частицу святости, но никак не связаны со святыми. Знаки паломников, хотя и связаны с храмом, тоже сами по себе реликвиями не являются.

Наконец, иногда прелаты и священники благословляют оружие верующих – в особенности крестоносцев, - чтобы даровать воинам дополнительные силы в борьбе с отродьями Сатаны.

У реликвии обычно есть свое собственное значение Истинной веры, которое добавляется к значению Истинной веры того, кто владеет этой реликвией, и даже временно наделяет Истинной верой тех, кто лишен этого качества (но не обязательно особыми умениями, сопутствующими Истинной вере). Если у человека при себе несколько реликвий, из значения Истинной веры не суммируются, учитывается только наибольшее значение. Если реликвии на протяжении долгого времени хранятся в одном месте (будь то могила, церковь и т. п.), они как бы пропитывают землю своей святостью (создают освященную землю). Поэтому Каиниты неуютно чувствуют себя в местах с большим количеством реликвий. Некоторые реликвии не имеют значения Истинной веры (и не несут веру в себе), но наделяют некоторыми способностями и возможностями (см. таблицу).

Некоторые реликвии также обладают особой силой. Рассказчик может наделить реликвию любой из способностей, имеющихся у осененных благодатью людей (см. выше), или любой другой подходящей способностью, эффект от которой будет определяться Истинной верой владельца реликвии (плюс бонусы от самого предмета). Иногда реликвии действуют почти так же, как вампирские Дисциплины, в особенности Анимализм, Прорицание и Присутствие. Самые значимые из реликвий даже могут творить чудеса, особенно в руках человека с сильной Истинной верой.

Рассказчик может ввести в игру реликвии, относящиеся к другим религиям. У мусульман и иудеев есть свои святые реликвии, а язычники могут почитать предметы, которые, как говорят, раньше принадлежали великим героям или даже какому-нибудь из богов.

Реликвия	**Значение Истинной веры**
Святой Грааль или плащаница	5
Копье Лонгина	4
Череп или кровь известного святого	4
Гвоздь от Креста	4
Кость известного святого	3
Частица Креста Господнего	3
Череп или кровь малоизвестного святого	3
Кость малоизвестного святого	2
Знак паломника	1
Освященное оружие крестоносца	0 – 1 (в бою наносит нежити усиливающиеся повреждения)
Святая вода	0 (при попадании наносит нежити один уровень усиливающихся повреждений)
Гостия	0 (при контакте наносит нежити один уровень усиливающихся повреждений, при приеме внутрь – два уровня усиливающихся повреждений)

Церковь

Сосредоточием веры в Темном Средневековье является Римская католическая церковь, которую часто называют просто Церковь. Она – пастырь душ человеческих, самим Господом поставленный над верующими, чтобы вести их к спасению через таинства и учение Христа.

Церковь – самая мощная организация Средневековья. Она обладает огромным богатством и властью, в основе которых лежит вера миллионов людей. Церковь участвует во всех событиях жизни западного европейца, от крещения и венчания и до отпевания, и отказ в таинствах (а значит, и в спасении) вселяет невыразимый ужас в любого средневекового человека. Отлучение от церкви – это реальная и очень серьезная угроза, и Церковь пользуется ею как оружием в борьбе со знатью, вознамерившейся противиться церковному учению.

Язык Церкви – латынь. На этом языке написаны Библия и большинство церковных документов, на латыни проводятся все службы. Во главе Церкви стоит папа Римский, которому подчиняются кардиналы и епископы, а также многочисленные духовные ордена. Эти ордена сильно разнятся между собой: к ним относятся и монахи-бенедиктинцы, и воинственные госпитальеры и тамплиеры, созданные для того, чтобы защитить веру и отвоевать у неверных Святую Землю. Недавно в Церкви начала складываться новая организация – Инквизиция.

Инквизиция

Многих церковников сильно беспокоит ересь. Катары, богомилы и прочие отступники грозят христианскому миру смутой и расколом, а пастве – верным проклятием. Папе и кардиналам пришлось искать достойный ответ на угрозу, и в результате появилась организация, способная предотвратить дальнейшее расползание ереси. Раньше Церковь не слишком охотно занималась этим: епископы просто рассматривали очередное обвинение в ереси, на чем все и заканчивалось. Теперь же Рим готовится дать ереси бой, получив на это благословение от самого папы. Очень скоро новая организация станет известна как Инквизиция. В 1230 году Трибунал священной канцелярии инквизиции еще не получил своего названия, но его основатели-доминиканцы уже действуют в Лангедоке, куда они пришли с Альбигойским крестовым походом, направленным против катарской ереси.

Но в Церкви есть и те, кто понимает, что ересь – лишь часть проблемы. Чудовища и демоны в человеческом обличии разгуливают по Земле, смущая умы верующих и сбивая людей с пути истинного. Хуже того, им удалось завлечь в свои сети даже некоторых служителей Церкви! Поэтому никто не может остаться вне подозрений, и никому нельзя полностью довериться. Дьявол славится своими хитростями, он даже Писание готов цитировать, чтобы добиться желаемого. Поэтому вот уже на протяжении нескольких десятилетий действует тайная инквизиция. Все увеличивающееся число богобоязненных воинов и священников, которыми, как говорят, руководит сам папа Римский, скрывается в тенях, выслеживая затаившихся среди людей чудовищ. Большинство из них получили хорошее образование, и почти все обладают Истинной верой, используя ее и как оружие, и как щит. Каиниты постепенно начинают понимать, какую опасность представляют эти смертные, которые готовы превратить охотников в добычу.

Рыцари-храмовники

Наверное, величайшим военно-религиозным орденом стали Бедные Рыцари Христа и Храма Соломона, известные как рыцари-храмовники или тамплиеры. Орден был основан в 1114 году и официально признан в 1128. Белые плащи с орденским красным крестом хорошо знают по всей Европе и Святой Земле, так же, как и черно-белое клетчатое знамя с тем же красным крестом. Храмовники намерены отвоевать Святую Землю у мусульман и подчиняются только самому папе Римскому.

За время, проведенное в Святой Земле, храмовники многому научились, и среди высших чинов ордена есть волшебники, занимающиеся древней магией и даже общающиеся с духами. Они собрали внушительную оккультную библиотеку и целую коллекцию реликвий и других сокровищ. Богатство, вера и познания в магии делают тамплиеров опасными противниками для Каинитов, но, к счастью, орден интересует только освобождение Святой Земли. Рыцари готовы вступить в сго-

вор даже с Проклятыми, если это поможет им достичь желанной цели. На самом деле в рядах храмовников есть несколько Каинитов – факт, представляющий определенный интерес для Инквизиции.

Другие религии

Христианство – не единственная религия, известная в средние века, хотя и одна из самых известных и распространенных. По всей Европе можно найти небольшие общины иудеев. Христианские власти часто преследуют их, обвиняя во всевозможных грехах. Россказни об иудеях, которые добавляют кровь христианских младенцев в мацу, порою приводят к погромам и убийству множества евреев. По большей части иудейские общины отличаются замкнутостью, хотя евреев повсюду знают как ростовщиков и купцов (христианская церковь считает ростовщичество грехом). Это только усиливает недоверие и зависть к ним.

Ислам распространен по всей Святой Земле, в особенности же на Аравийском полуострове. Под властью мусульман находилась большая часть Иберийского полуострова, но Реконкиста вынудила их отступить. Сейчас мусульмане удерживают только южную провинцию Гранаду, хотя влияние их ощущается по всему региону. Во время крестовых походов христианские армии сражались с мусульманами, и ходят слухи, что некоторые ордена, в особенности же тамплиеры, узнали от палестинских мусульман кое-какие оккультные и мистические тайны.

Во многих местах Европы до сих пор сохранились древние языческие верования. Сельский люд часто отмечает языческие праздники наряду с церковными. Церковь смотрит на это сквозь пальцы, а иногда даже признает языческие праздники и превращает их в дни памяти того или иного святого. Мест, где жили бы только язычники, осталось мало, хотя в Литве церковь до сих пор не имеет никакой власти, а в некоторых землях Британских островов люди соблюдают старые языческие обычаи и верования.

Наконец, Рим – не единственный центр христианской религии. На юге и юго-востоке Европы процветаю еретические учения, некоторые из которых воспринимают Христа совсем не так, как католическая церковь. Православная, или Восточная церковь сохраняет власть над большей частью Восточной Европы и бывшей Византийской империи. В Леванте также существуют армянская, антиохийская и коптская христианские церкви.

Демоны и прочие духи

Все христиане знают, что Люцифер и его ангелы восстали против Господа и что после войны на Небесах они были навечно низвергнуты в ад. Это Дьявол соблазнил Еву попробовать плод с древа познания, из-за чего людей изгнали из рая, и это Люцифер, Великий Противник, и его приспешники хотят развратить смертных и увлечь их души в ад. В средние века на влияние демонов списывали проклятия, эпидемии, истерию, безумие и прочие болезни. Хотя демоны не так часто встречаются, как принято считать, все же они присутствуют в мире живых, а легионы Ада – вовсе не выдумка.

Демоны – это злые духи, развращающие человеческие души. Они редко являются смертным или напрямую вмешиваются в их дела. Их оружие – искушения и хитроумные манипуляции. Говорят, что демон не может заставить людей поступать вопреки их воле, ему нужно обмануть свою жертву и так опутать ее сладкими речами и обещаниями, чтобы она добровольно совершила грех. Особе удовольствие демонам доставляет развращение чистых, набожных и невинных существ. Как вы сами понимаете, к Каинитам эти эпитеты не относятся.

Так как души вампиров и без того прокляты, демоны редко рассматривают Каинитов как жертв. Но некоторые демоны полагают, что из вампиров получаются неплохие агенты и пешки, и пользуются услугами немертвых, в качестве платы за верность наделяя тех различными способностями. Большинство вампиров отказываются заключать договор с Дьяволом, предпочитая сохранить власть над собственной судьбой. Но встречаются и такие, кого влечет власть и возможность развращать смертных. Вампиры изгоняют этих дьяволопоклонников из своих рядов, что не помешало тем создать собственное тайное сообщество. Целая линия крови, известная как Ваали, служит Владыке Ада, и даже сами вампиры считают их опасными и непредсказуемыми.

Хотя церковь называет демонами всех духов, на самом деле некоторые духи не имеют с адом ничего общего. Скорее, они походят на волшебный народец и обитают в безлюдных местах и среди язычников, но для большинства людей разница между ними и настоящими демонами неочевидна (если вообще существует).

Известно, что волшебники и колдуны общаются с демонами и другими духами, призывая их с помощью магии и заставляя выполнять свою волю или заключая договоры ради получения силы. Мало кому из волшебников удается выйти из такой сделки с выгодой. Демоны терпеливы и могут совратить почти любого, окажись у них такая возможность.

Характеристики демонов

Демоны и духи обладают целым набором различных умений и способностей. Они редко являются в человеческом обличье, зато хорошо научились влиять на других существ. Те немногие демоны, которые принимают физическую форму, выглядят поистине ужасающе, и мало кто из людей и даже нелюдей может пережить столкновение с демоном.

Демоны и духи по способностям и свойствам отличаются от физических существ. Они обладают следующими характеристиками: Сила воли, Ярость, Гнозис и Эссенция. У них также есть различные умения, известные как Заклятия. Характеристики духов измеряются по шкале от 1 до 10.

*** Сила воли:** за счет этой характеристики демоны обретают способность действовать, например, нападать и передвигаться по призрачному миру, и в целом используют ее так же, как материальные существа используют Атрибут Ловкость. В случае столкновения между несколькими духами (и в аналогичных ситуациях) выполняются противопоставленные броски на Силу воли.

*** Ярость:** это страсти духов, внутренний огонь и желание выжить. За счет ярости духи нападают на других существ и наносят им повреждения (по аналогии с Атрибутом Сила). От ярости также зависит стойкость духа (по аналогии с Атрибутом Выносливость).

*** Гнозис**: эта характеристика определяет осведомленность духа о происходящем вокруг и используется при бросках на Социальные и Ментальные действия, а также в большинстве бросков на обаяние.

*** Эссенция**: значение этой характеристики равнее сумме значений трех предыдущих. Эссенция питает Заклятия духов (во многом эта характеристика напоминает запас крови у вампиров).

Заклятия (Charms)

Демоны и прочие духи обладают множеством умений, известных как Заклятия. У каждого духа уникальный набор умений. Среди самых распространенных Заклятий можно назвать следующие:

*** Развращение (Corruption):** с его помощью демоны могут совращать и соблазнять смертных. Заклятие работает так же, как вампирская сила «Шепот соблазна» (Доминирование 4). Чтобы воспользоваться этим умением, игрок (с персонажем-демоном) выполняет бросок на Гнозис.

*** Дисциплины:** демоны и духи могут владеть силами, схожими с Дисциплинами Каинитов. Эти силы питаются не кровью, а Эссенцией, а вместо обычного запаса бросков на применение Дисциплины выполняется бросок на Гнозис. Больше всего среди демонов распространены Анимализм, Помешательство, Затемнение, Мортис, Власть над Тенью и Присутствие.

*** Невосприимчивость к огню:** земные огни не могут сравниться с адским пламенем. Демоны не получают повреждений от огня.

*** Залог (Investment):** демоны часто предлагают своим жертвам силу… по определенной цене. Как правило, демон может наделить жертву одной или двумя точками в любой Дисциплине (более могущественные демоны могут выдать больше точек, вплоть до пяти). Но все, кто заключает сделки с демонами, в конце концов получают ровно то, что заслужили.

*** Материализация**: иногда демоны принимают физическую форму. В этом случае значение Ловкости демона равно его Силе воли, Силы и Выносливости – Ярости, а все Социальные и Ментальные Атрибуты – значению Гнозиса. Обычно у демонов столько же уровней здоровья, сколько и у людей, но у старших демонов их может быть больше, к тому же большинство демонов регенерируют со скоростью один уровень здоровья за ход. Убить физическое тело демона не значит уничтожить его самого. Он лишь вернется назад в Ад, а память у демонов ничуть не короче, чем вечная жизнь вампира.

*** Завладение:** некоторые демоны могут входить в тела живых существ, для чего выполняется бросок на Гнозис (сложность равна Силе воли жертвы + Истинная вера). В случае успеха демон управляет жертвой до тех пор, пока ему это не надоест или пока его изгонят экзорцизмом (см. выше по тексту). Одержимые демонами обретают их невосприимчивость к огню, а демон в теле носителя может использовать остальные свои Заклятья (с разрешения Рассказчика).

Слабости демонов

Несмотря на все свое могущество, демоны боятся святой силы осененных благодатью людей, которые могут изгнать злых духов прочь. Они также отличаются гордыней и высокомерием (иначе они не восстали бы против своего Создателя), поэтому иногда демонов можно обмануть, сыграв на их эго.

Что Каиниты знают о демонах

Общеизвестная информация:

- Демоны существуют и служат Аду.
- Демонам нужны души грешников, чтобы пополнить ряды проклятых в Аду.
- Демоны так же уязвимы к святым силам, как и сами Каиниты (если не больше).
- С демонами можно заключить сделку, но эти существа очень хитры и коварны.

Малоизвестная информация:

- Демоны делятся по званиям и чинам, начиная от младших бесов и заканчивая герцогами, прислуживающими самому Сатане.
- Каиниты интересуют демонов только в качестве пешек и марионеток. Иногда они предлагают силу в обмен на службу.
- Существуют магические ритуалы, позволяющие призвать и подчинить демона, но они очень сложны и запутаны. Вместо этого большинство заклинателей предпочитает заключать с демонами сделки, предлагая в плату за службу что-нибудь из того, что интересует демона (как пра-

вило – душу).

Люпины

Средневековый люд верит, что вампиры – это ожившие трупы, дьявольской силой поднятые из могил для того, чтобы кормиться кровью живых. Он также верит, что некоторые люди из-за проклятия – или договора с Дьяволом – под полной луной превращаются в волков и убивают овец, коров и даже других людей, обретая разум только при свете дня.

Эти россказни об оборотнях, которых Каиниты называют люпинами, правдивы не больше, чем народные поверья о вампирах. Иными словами, крупицы истины в них скрыты под наслоениями мифов и выдумок. Даже самым ученым из вампиров мало что удалось узнать об этих диких существах, и цена тех знаний была высока.

Люпины властвуют в сумрачных диких уголках мира, точно так же, как Каиниты правят городами и селениями, где нет недостатка в жертвах. Так как люпины – существа территориальные и яростно защищают свои дома, мудрые Каиниты не путешествуют по малоизученным местам в одиночку. Люпины чуют вампиров и обычно нападают на тех из них, кого им удалось засечь. Иногда они пытаются сотрудничать с вампирами ради собственной выгоды, но даже и в этих случаях не скрывают презрения и отвращения к кровопийцам. Каиниты стараются держаться подальше от люпинов.

Несмотря на всю свою дикость, люпины – не звери. У них есть свое общественное устройство, такое же малоизвестные, как и кланы Каинитов. Судя по всему, оборотни делятся на сплоченные племена, почти как кельты и викинги, которых народное сознание нередко связывает с этими созданиями. У них вряд ли есть центральная власть; каждое племя правит своей территорией так, как считает нужным. Рискуя жизнью и здоровьем, Каиниты сумели обнаружить некоторые социальные различия среди люпинов:

*** Знать:** у оборотней есть аристократия, иногда называемая «Теневыми Владыками» или «Серебряными Клыками». Это положение можно как получить, так и унаследовать. Аристократы оборотней правят племенами и устанавливают законы для своего народа. Они невероятно заносчивы и высокомерны, но не чураются переговоров, если видят в них выгоду для себя. Мудрый Каинит относится к аристократам люпинов с той же почтительностью и уважением, что и к человеческим королям и вампирским князьям, так как их честь легко задеть, а их гнев тяжело вынести.

*** Воины:** на защите племен стоит воинский орден, известный как «Арун», хотя обитатели Британии называют его «Фианна», а в Священной Римской Империи он носит имя «Фенрир». В нем состоят могучие люпины, способные оторвать человеку (и вампиру) конечности и раздробить кости сжатием челюстей. Они любят битвы и сражения, и очень может быть, что берсерки викингов брали с них пример, так как воины люпинов не уступают в ярости впавшему в безумие вампиру. В человеческом облике воины носят оружие, но в форме зверя оно им не нужно.

*** Колдуны:** среди люпинов есть волшебники, которые дают советы вождям племен и общаются со странными духами, подчиняя тех своей воле. Волшебники люпинов – язычники, и их умения часто включают власть над природой: животными, растениями и стихиями. Они могут становиться невидимым и набрасывать покров невидимости на других, благодаря чему нападающие люпины появляются словно из ниоткуда.

*** Парии:** некоторые люпины чем-то напоминают Носферату. Их человеческая и волчья формы изуродованы, а остальные люпины смотрят на них с презрением. Их можно встретить в обществе других люпинов. Они так же опасны, как и их сородичи, а может быть, и еще опасней, так как создается впечатление, будто им нужно как-то проявить себя. Каиниты подозревают, что эти оборотни могут быть шпионами, подобно Носферату, и в человеческом обличье иногда притворяются нищими или прокаженными.

Характеристики люпинов

Главная особенность люпинов – это их умение менять облик, чем-то напоминающее Превращение вампиров. Они могут выглядеть как люди, волки или нечто среднее. В битве большинство люпинов превращаются в высоких, ростом в 9 футов (2,7 м) тварей с волчьей головой, при виде которых смертные впадают в ужас. В этом обличье их Физические Атрибуты удваиваются, зато в общении с кем-нибудь кроме животных и своих товарищей-люпинов они не могут использовать Социальные Атрибуты и Способности. Среди других важных умений люпинов можно назвать:

* Люпины могут атаковать два и более раз за ход, почти как вампир со Стремительность, но без ограничений по пунктам крови.

* Люпины почти мгновенно залечивают повреждения, восстанавливая один уровень здоровья за ход. Регенерация невозможна только в случае усиливающихся повреждений (от огня, серебра или клыков и когтей других сверхъестественных созданий, в том числе вампиров). Они также поглощают любые повреждения – поверхностные, летальные и усиливающиеся – с полным значением Выносливости. Впрочем, они не могут поглощать повреждения от серебряного оружия - пожалуй, их главная слабость.

* Оборотни впадают в безумие так же быстро, как и Бруха (+2 к сложности бросков на сопротивление безумию), в состоянии безумия штрафы на ранения на них не действуют.

* У люпинов множество сверхъестественных «даров», схожих с Дисциплинами вампиров, а кое-кто из них творит магию, напоминающую Тауматургию. Самые распространенные Дисциплины – Анимализм, Прорицание, Стремительность, Затемнение, Превращение и Тауматургия. Эти силы питаются внутренней духовной энергией оборотня, известной как Гнозис. Энергия восстанавливается во время отдыха, медитаций и общения с некоторыми духами. Эта характеристика учитывается так же, как и запас крови у вампиров.

* Оборотни могут переноситься в «мир духов», становясь при этом невидимыми и неосязаемыми в мире физическом, и могут таким образом преодолевать значительные расстояния, что позволяет им неожиданно напасть на ничего не подозревающих врагов. Это умение проявляется

так же, как «Прогулка души» (прорицание 5), за тем исключением, что оборотни не покидают своих тел.

Что Каиниты знают об оборотнях

Общеизвестная информация:

- Люпины живут в густых лесах и диких местностях.
- Люпины могут превращаться в человека, волка или ужасного человека-волка; последнее их обличье в битве поистине ужасно, поскольку позволяет с легкостью сражаться с вампирами.
- Люпины ненавидят вампиров и часто нападают на них, едва завидев.
- Люпины охотятся при свете полной луны.

Малоизвестная информация:

- Люпины наиболее активны (и опасны) во время полнолуния, но сохраняют активность на протяжении всего месяца (как днем, так и ночью).
- Люпины – существа территориальные, они делятся на племена или кланы, каждому из которых принадлежит определенная местность (яростно оберегаемая от чужаков).
- Люпины – язычники, они могут общаться со странными духами и владеют магией.
- Люпины обладают загадочной способностью появляться и исчезать на пустом месте.

Волшебники

Все крестьяне знают, что магия существует на самом деле и что есть мужчины и женщины, владеющие тайным искусством, которое позволяет им накладывать чары и творить заклятья, как добрые, так и злые. Церковь говорит, что магия – дело рук Дьявола и что ведьмы и колдуны отдали ему свои души в обмен на темную силу. В Библии сказано: «Ворожеи не оставляй в живых». И все же многие селяне наведываются к ведуньям или покупают амулеты и зелья на ярмарках (которые зачастую проводятся у стен какой-нибудь церкви или аббатства). Ученые постигают волшебную науку, под покровом ночи сочиняя ритуалы и заклинания.

Каиниты твердо уверены в существовании магии, но знают о ней едва ли больше обычных людей и имеют веские причины для того, чтобы не доверять ей. Когда Тремеры вели охоту на Каинитов, они еще были смертными волшебниками, но затем они использовали вампирское витэ в ритуале, который наделил их силой Проклятых и вечной нежизнью. Большинство вампиров считают кровавую магию Тремеров опасной и непонятной, о других же волшебниках из своего племени – о сарацинах-чародеях из клана Ассамитов, о темной магии и запретных ритуалах Цимисхов и Сетитов - они и вовсе предпочитают говорить шепотом. Иными словами, Каиниты настороженно относятся к волшебникам и их возможностям.

Волшебники, ведьмы и колдуны

Простой народ редко видит разницу между различными магами и волшебниками, но Каиниты лучше разбираются в таких вещах. Возвышение Тремеров вынудило Каинитов больше внимания уделять силе магии и тем, кто наделен ею. К числе волшебников относятся и деревенские знахари, владеющие несколькими полезными заклинаниями, и ученые маги, которым подчиняются неведомые силы.

*** Ведуны**: большинство волшебников – простые люди, разбирающиеся в травах, умеющие предсказывать будущее и знающие кое-какие заклятья, унаследованные от поколений предков. Часть из них остается язычниками, но большинство совмещает старые обычаи с искренней верой в Христа. Они продают свои услуги на ярмарках, и многие селяне приходят к ним за помощью в домашних делах. Сами ведуны считают свое ремесло непритязательным, хотя и полезным, и никак не связывают его с Дьяволом и дьявольскими силами, но Церковь не склонна с ними соглашаться. Она все с большим подозрением смотрит на все занятия, попахивающие магией. Церковники говорят, что ведьмы – дьяволовы потаскухи, что они скачут на полночных шабашах, устраиваемых их жутким господином, и получают от него силу, а также духов-помощников, которые принимают обличие животных. Такие волшебники часто становятся жертвами зависти своих соседей, которые охотно винят их в неудачах. Впрочем, есть среди ведунов и такие, кто наводит порчу на своих обидчиков.

*** Маги**: если ведовском в основном занимаются женщины (хотя и не всегда), то магами обычно становятся мужчины, ученые, посвятившие жизнь постижению магических искусств и древних знаний. Это образованные люди, постоянно совершенствующие свои таланты. Говорят, что величайшие из них повелевают силами, способными всколыхнуть саму землю, но применяют свои умения неохотно и ревниво охраняют от соперников полученные знания.

Ради защиты и обмена знаниями маги часто объединяются в тайные сообщества или ордена. Один из них – таинственный орден Гермеса, собравший под своим крылом несколько малых (и очень разных) магических домов. Некогда Тремеры тоже были частью этого ордена, но после того, как главы остальных домов узнали о новой природе Узурпаторов, тех изгнали прочь. Волшебники ордена Гермеса враждуют со своими бывшими собратьями, считая Тремеров нечестивыми тварями, но эта война ведется в тенях, с помощью заклинаний и ритуалов, и даже Проклятые не знают о ней. Хотя орден Гермеса мог бы стать могучим союзником для тех из Каинитов, кто готов выступить против Тремеров, сейчас маги не склонны доверять вампирам. Они придерживаются собственного плана действий.

*** Демонопоклонники**: хотя большинство волшебников, вопреки учению Церкви, не имеет с силами ада ничего общего, есть среди них и те, кто продал свои души ради обретения силы. Эти волшебники считаются париями даже среди своих собратьев, но сами они полагают, что страх, который они внушают окружающим, вполне может возместить недостаток уважения, и наслаждаются полученной силой и дарованной ею свободой. Демонопоклонники выполняют указания своих темных господ, а также развращают людей и приносят их в жертву в качестве платы за обретенные способности. Их магия отличается силой и грубостью, благодаря чему они с успехом могут сопер-

ничать с любым волшебником. Как и демоны, темные маги порою включают Каинитов в свои зловещие замыслы.

Магия

Магия – это искусство, нет, Искусство, как называют ее многие из адептов. Она включает приобретенные магические знания, врожденный талант и непоколебимую волю, которые позволяют магу проводить ритуалы и творить заклинания, изменяя реальность в соответствии со своими желаниями.

Если не вдаваться в подробности, то магия делится на «пути» или сферы влияния. Те знания об определенном пути (и сопутствующих ритуалах), которыми владеет колдун, определяет его власть над данными силами. В описании Тауматургии и Мортиса приведены примеры путей и ритуалов, которые вы вполне можете приписать волшебникам. Различные заклинания можно заменить уровнями определенных Дисциплин (например, заклинания, наделяющие провидческими способностями, заменяются Прорицанием). Некоторые ритуалы также могут дублировать умения отдельных Дисциплин.

Применяя магию, игрок с персонажем-волшебником выполняет бросок на Силу воли для заклинаний пути и Интеллект + Оккультизм для ритуалов (см. Тауматургию). Вместо крови волшебники тратят единицы Силы воли. При желании можно ввести в игру ритуалы, которые обеспечивают волшебнику дополнительные единицы Силы воли.

Как правило, для проведения ритуала требуется время (минимум несколько минут, но чаще всего ритуал длится час и даже дольше) и специальные ингредиенты или предметы, например, травы, свечи или факелы, клок волос, разнообразная ритуальная утварь, крюки, свитки и т. д. Чем больше сила и умения волшебника, тем меньше ему требуется времени и реквизита.

Всего вышеизложенного вполне хватит для того, чтобы маги появились в игре в качестве мастерских персонажей. Дополнительную информацию см. в «Доме Тремер».

Что Каиниты знают о волшебниках

Общеизвестная информация:

- Заклинания и талисманы наделяют волшебников силами, во многом сходными с Дисциплинами, но требуют времени и проведения определенных ритуалов, зато действуют на большем расстоянии, чем умения вампиров.
- Могущественные маги встречаются редко, но отличить сильного волшебника от скромного травника не так-то просто.
- Волшебники часто бывают одиночками, но иногда объединяются в ковены или магические ордена.

Малоизвестная информация:

- Занятия магией требуют таланта, обучения и воли, и лишь малая часть стада обладает нужными качествами.
- Каиниты не могут владеть магией смертных. Им приходится полагаться на силу крови, но эту тайну ревностно охраняют Тремеры.
- Заклинания и ритуалы волшебников могут обратиться против них самих, иногда – с катастрофическими последствиями. Маги следят за тем, чтобы все составляющие элементы ритуалов соответствовали требованиям, а также предпочитают творить магию втайне от окружающих.
- Церковники могут говорить что угодно, но среди них есть волшебники. Или, быть может, эти люди наделены особой благодатью.

Призраки

Духи мертвых иногда возвращаются, чтобы преследовать живых. С жизнью их связывают узы неутихающей страсти, будь то любовь или ненависть. Когда дело доходит до призраков, большинство людей не забывают о предосторожностях, а достойные похороны в освященной земле и заупокойная служба считаются обязательными для того, чтобы душа умершего обрела покой. Но некоторые души не желают успокаиваться. Запетые в лимбе между миром живых и мертвых,

они подпитывают свою страсть, для чего стараются оставаться рядом с любимым человеком, пытаются отомстить врагам или завершить какое-нибудь дело, оставшееся неоконченным при жизни.

Мало кто из Каинитов соглашается общаться с этими беспокойными духами, и лишь редкие вампиры утверждают, что видели одного из них. Клан Каппадокийцев взаимодействует с призраками больше, чем все остальные вместе взятые, так как духам мертвых ведома мудрость и знания о природе смерти, но даже этих Каинитов больше волнуют проявления смерти по эту сторону великой пропасти. Тем не менее, ученые Каппадокийцы иногда разыскивают призраков и говорят с ними, а порою и заискивают перед ними, оказывая им кое-какие услуги в мире живых. Есть и смертные волшебники и некроманты, которые часто общаются с духами, в том числе и венецианская семья Джованни, некоторые представители которой вошли в клан Каппадокийцев. Ходят слухи, что Тремеры тоже работают с духами, в том числе и с призраками.

Со своей стороны, призраков мало интересуют вампиры, за исключением тех редких случаев, когда их цели совпадают или, наоборот, конфликтуют между собой. Похоже, иногда призраки защищают любимых людей от охотящихся Каинитов. Ходит немало историй о вампирах, которых преследуют мстительные духи их жертв. Так как против призраков почти все умения Каинитов бессильны, чаще всего страдающие от внимания духов вампиры обращаются к Каппадокийцам (и даже Тремерам).

Характеристики призраков

Призраки – нематериальные существа, он невидимы для человеческих глаз, если только сами не хотят, чтобы люди их заметили. Они скользят по миру, как тени или клочки тумана, и их влияние на мир живых также ограничено. Призраки обладают теми же характеристиками, что и духи и демоны (см. выше) и точно так же используют их. Также призраки обладают следующими свойствами:

* Призраки владеют магическими умениями, схожими с Дисциплинами вампиров. Самые распространенные умения эквивалентны Прорицанию, Химерии, Доминированию, Властью над Тенью, Присутствию и тауматургическому пути Rego Motus (благодаря чему могут передвигать предметы). Некоторые из них также знают заклятие Материализации (см. выше). При использовании этих умений тратится Эссенция.

* Беспокойные духи питаются сильными эмоциями, возобновляя за их счет Эссенцию, а также извлекают силу из определенных предметов, так или иначе связанных с их жизнью до смерти. Призраки яростно защищают эти оковы.

* Чаще всего призраки появляются в местах, связанных со смертью и страданиями (погосты, развалины, поля сражений, пыточные и так далее). Места, где завеса между миром мертвых и миром живых истончается, придают призракам сил.

Что Каиниты знают о призраках

Общеизвестная информация:

- Призраки – это души умерших людей, которые не смогли обрести покой из-за какой-то страсти, связывающей их с миром живых.
- Духи нематериальны, их нельзя увидеть, разве что с помощь. Прорицания.
- Призраками управляет страсть, которая держит их в этом мире.

Малоизвестная информация:

- Призраки могут взаимодействовать с миром, входя в тела людей или передвигая предметы.
- Страсти призраков это одновременно и их сила, и их слабость. Если уничтожить предмет, привязывающий духа к миру живых, призрак исчезнет.
- Призраки обитают в потустороннем королевстве, которое больше всего похоже на темное отражение реального мира.

Феи

Их называют по-разному: волшебный народец, добрые господа, эти-из-холмов. Они – феи. Люди говорят о них с опаской, так как всем известно: феи скоры на гнев и могут проклясть обидчиков, обрекая их на безумие или невезение. Феи обитают в диких, малонаселенных местах, и у

селян есть обряды, которые позволяют задобрить и успокоить волшебных созданий, а значит – мирно жить рядом с маленьким народцем. При встрече с феей не обойтись без хороших манер и уважительного обращения.

Никто в здравом уме не сунется во владения фей ночью. Волшебный народец похищает людей и уносит их в «королевство под холмом», где те становятся слугами или игрушками своих хозяев. Иногда феи развлечения ради охотятся на смертных, и тогда буки, гоблины и красные шапки, которые окрашивают свои головные уборы человеческой кровью, гонят несчастных сквозь сумрачный лес. Они – порождение диких, первобытных сил, и лучше держаться от них подальше. На Каинитов это правило тоже распространяется.

И все же известно, что вампиры порою встречаются с этими злобными шутниками и сумели кое-что узнать о них от тех Каинитов и людей, которым удалось сохранить рассудок после общения с феями. Существует несколько разновидностей волшебного народца:

*** Дикие феи**: чаще всего феи обитают на пустошах, в глухих лесах, на высоких горах, в реках и озерах. Они резвятся на прелестных лесных полянках и в образованных грибами «кругах фей». К числу таких фей относятся нимфы, дриады и сатиры. Они ревностно охраняют свои владения и порою приглашают людей присоединиться к своему веселью или развлечения ради накладывают на смертных чары или проклятия.

*** Домашние феи**: других фей можно назвать домоседами. К ним относятся брауни, гномы, домовые и прочие, кто в обмен на скромные подношения выполняет кое-какие работы по хозяйству и защищает дом. Они живут в деревенских домах и дворах, но так же скоры на обиду, как и их дикие сородичи, а рассердившись, становятся злобными. Они старательно охраняют свои владения, и горе тому пришельцу или гостю, который оскорбит их.

*** Благородные феи**: правители фей одновременно прекрасны и ужасны, их изящество и благородство настолько ощутимы, что могут довести до слез. Тореадоры рассказывают о невероятной красоте лордов и леди фей, а также о том, как в прошлом те похищали людей и вампиров. Владыки волшебного народца весьма искусны в бою и наделены могущественной магией. Их смех подобен звону серебряных колокольцев, а гнев так страшен, что мало кто может его вынести. Они способны как на величайшую, нечеловеческую жестокость, так и на поразительную щедрость, но никому не дано угадать, что именно придет им в голову.

*** Неблагие феи**: неблагие, или злые феи населяют самые глухие, темные чащобы. К ним относятся гоблины, огры, тролли, бесенята – иными словами, самые чудовищные представители волшебного народца. Говорят, что их правители так же прекрасны, как и прочие благородные феи, но под этой потрясающей красотой скрывается невероятная злоба. Если благие феи охотятся на смертных и зло подшучивают над ними развлечения ради, неблагие господа совершенно безжалостны, а их презрение и жестокость – безграничны. Пытки и убийства для них игра, а мир – лавка с игрушками, созданными для их удовольствий.

*** Подменыши:** ходит немало историй о том, как феи похищают сметных (в особенности младенцев) и заменяют их своими собственными отпрысками, придав тем человеческое обличие. Эти подменыши живут среди людей, не раскрывая своей истинной природы. Каиниты не знают, насколько эта легенда соответствует истине, но истории о феях, под покровом иллюзий притворяющихся смертными, возникают снова и снова, так что в них вполне может быть крупица правды.

Характеристики фей

В отличие от демонов или призраков, феи – существа материальные. Поэтому у них есть Атрибуты и Способности, почти как у смертных, а также разнообразные сверхъестественные умения, схожие с вампирскими Дисциплинами. Для подпитки этих умений нужен Гламур, которым феи пользуются точно так же, как вампиры кровью. Чаще всего феи обладают следующими способностями:

* Большинство фей владеют силами, схожими с Химерией. Они – мастера иллюзий и обмана. В числе других их способностей можно назвать Анимализм, Прорицание, Стремительность, Помешательство, Доминирование (в особенности Память гуляки), Затемнение, Власть над Тенью, Присутствие и Превращение. Такие феи, как огры и тролли, в дополнение к прочим умениям могут владеть Стойкостью и Могуществом.

* Феи поглощают как поверхностные, так и летальные повреждения. Они получают усиливающиеся повреждения от огня и оружия, изготовленного из холодного железа. Выздоравливают они точно так же, как люди, но многие феи владеют целительной магией.

Что Каиниты знают о феях

Общеизвестная информация:

- Феи – языческие твари, обитающие в диких местах, они часто подшучивают над смертными. Они очень обидчивы, жестоки и мстительны.
- Феи обладают могущественной магией, в частности, могут менять облик и творить иллюзии.
- Освященная земля, церковные колокола и, в особенности, холодное железо отпугивают фей.

Малоизвестная информация:

- Фей можно ранить оружием из железа, но не из стали.
- Кровь фей странно влияет на выпившего ее вампира, временно (или навсегда) сводя его с ума.
- Феи делятся на два двора: Благой и Неблагой. Представители обоих дворов капризны и непредсказуемы, но неблагие – худшее из двух зол.

Как обнаружить сверхъестественных существ

Многие сверхъестественные обитатели мира Темного Средневековья точно так же, как и вампиры, стараются скрыть свое существование, притворяясь на людях обычными (или не совсем обычными) смертными. Но вампиры могут распознать истинную природу таких существ при помощи Дисциплины Прорицания, которая позволяет смотреть сквозь иллюзии.

- **Наделенные благодатью** люди обычно не несут на себе знака, видимого вампирам, но их Истинная Вера вызывает у нежити неприятные ощущения и боль. Вампиры, ставшие свидетелями проявления Истинной Веры, могут заметить яркое золотистое сияние, окружающее наделенного благодатью человека в то время, когда он применяет свою силу. Для этого достаточно получить один успешный балл в броске на Чтение ауры.

- **Демоны** весьма хитры и изворотливы. Чтобы обнаружить одного из них, завладевшего телом человека, надо набрать не менее трех баллов в броске на Чтение ауры (аура такого человека будет темной и подернутой дымкой). Вампир, применивший Прикосновение духа на предмет, так или иначе связанный с демонами, может уловить облик адской твари. Чтобы четко понять, что он видит черта, ему надо набрать не менее трех баллов.
- **Люпинов** в обличие человека или волка можно обнаружить, получив один балл при броске на Чтение ауры. Их ауры намного ярче и живее, чем у обычных смертных (будь то волки или люди). Люпины тоже могут почуять Каинитов при помощи собственных звериных и сверхъестественных способностей.
- **Волшебники** выглядят как обычные смертные, но три балла при броске на Чтение ауры позволяют увидеть искрящийся узор, который возникает в ауре людей из-за активного использования магии. Такой же узор может дополнять ауры тауматургов и прочих вампиров-волшебников.
- **Призраки** и прочие духи при применении Прорицания обычно выглядят точно так же, как и демоны. Чтобы отличить одержимость демоном от одержимости призраком, нужно набрать пять успешных баллов при броске на Чтение ауры. Иногда призраки являются в виде полупрозрачных, нереальных фигур. Одного балла при броске на Чтение ауры достаточно для того, чтобы определить природу такого явления: аура у призраков слабая, непостоянная и еще более бледная, чем у вампиров.
- **Феи** часто скрывают свою истинную природу под покровом иллюзий, но Чтение ауры позволяет увидеть настоящую ауру феи. Для этого надо набрать не менее трех успешных баллов. Разумеется, далеко не все феи хотят, чтобы кто-то раскрыл их истинную природу, и потому могут рассердиться.

- Ты можешь вывезти меня отсюда?

Анхесенатен отвел взгляд от рулонов шелка, которые купец разложил на сундуке, и снова посмотрел на мужчину. Как он и подозревал, этот мужчина не был обычным торговцем редкими тканями. Помимо всего прочего, он не дышал.

- Зависит от условий. Обычно уехать из Венеции не так уж сложно.

- Уехать-то не сложно, если говорить только об отъезде, - мужчина обвел взглядом небольшую лавку смертного торговца, которую Анхесенатен занял на ночь. – Сложность в том, чтобы никто не бросился по следу.

- Понятно, - он еще раз провел ладонью по шелку. Прикосновение к ткани дарило пьянящее удовольствие, и он был уверен, что все остальные тоже испытают это ощущение. – Возможно, я сумею тебе помочь, друг мой, но мне нужно знать, чьего взгляда ты пытаешься избежать.

- Это так необходимо? Ты не можешь просто спрятать меня?

- Чтобы спрятать, нужно знать, от кого прячешь, - он посмотрел по сторонам только для того, чтобы подогреть беспокойство своего гостя. – Где ты взял эти ткани? Я должен знать.

- Закупил у неверных в Багдаде. В Акре у меня есть… брат, который познакомил меня с арабскими купцами. Но какое это имеет значение?

- Я торгую многими вещами. Никогда не повредит узнать, где можно взять хороший товар. Но ты прав, мы отвлеклись. Кто гонится за тобой?

- Сарацины. Я столкнулся с ними в Акре, и они последовали за мной сюда. Никак от них не избавлюсь, - он снова оглянулся. Почти осязаемый страх все сильнее завладевал им. Анхесенатен знал: благородные Каиниты настолько привыкли к правилам и порядку, что в подобных ситуациях чувствуют себя крайне неуверенно. Еще один недостаток закона.

- Я не стану спрашивать, чем ты оскорбил Бану Хаким, но тебе сейчас не позавидуешь. Они славятся своими талантами и настойчивостью. Боюсь, ты не скоро сможешь вернуться в Святую Землю.

- Не важно. Просто помоги мне. Отвези меня куда-нибудь в безопасное место.

- Думаю, если ты согласишься продать мне весь этот прекрасный шелк, я смогу отвезти тебя вместе с товаром на рынок в Тулузу. Конечно же, предлагаемая мною цена будет заметно ниже, чем та, на которую ты мог бы рассчитывать при более удачных обстоятельствах.

- Хорошо, как скажешь, - он еще раз оглянулся по сторонам, пробормотав что-то себе под нос достаточно громко для того, чтобы Анхесенатен услышал его. Еще одно доказательство паники. – Там я свяжусь с отцом Люком, пожалуй. Он поможет…

- Замечательно. Отправляемся завтра на закате.

Ассамиты могли доставить немало неприятностей, но Эсклармона Черная, королева Тулузы, с ума сходила по тканям. С ее помощью эти шелка откроют перед ним не одну дверь. Анхесенатен знал, что князь, который чем-то обязан тебе, может быть очень полезен.

Приложение

Хочешь найти кромешную тьму – ищи в себе.
- Фрагменты из Эрджияса, IX (Притчи)

Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки – это характеристики, с помощью которых игроки могут придать персонажам индивидуальность, отразить их сильные (Достоинства) и слабые (Недостатки) стороны, которые могут повлиять на ход игры. В идеале, эта система поощряет более тщательную разработку биографии и личности персонажа, придание ему уникальных изъянов и способностей. Но иногда бывает так, что Недостатки и Достоинства только тормозят игру, усложняют механику и подталкивают игроков к набору произвольных Недостатков для того, чтобы потратить высвободившиеся баллы на Дисциплины. Поэтому обе эти характеристики сделаны опциональными. Рассказчик может полностью отказаться от них, ввести в игру только часть Недостатков и Достоинств или самостоятельно приписать персонажам нужные характеристики с учетом введения и биографий, придуманных игроками.

Игроки обычно выбирают Достоинства и Недостатки на последнем этапе создания персонажа, во время распределения дополнительных баллов. Каждое Достоинство имеет свою цену, выражаемую в дополнительных баллах, и в целом схоже с высокоспециализированным Дополнением. В свою очередь, Недостатки «возвращают» дополнительные баллы, тем самым компенсируя затруднения, которые они вызовут у персонажа. Игрок, который выбрал для своего персонажа (дикого Гангрела с выступающими вперед звериными клыками) Недостаток «Следы от укуса» стоимостью в 2 балла, получает два дополнительных балла, которые он может потратить на повышение значений других характеристик (более подробно см. выше по тексту). Каких-либо ограничений на количество Достоинств и Недостатков у персонажа нет (если, конечно, игрок в итоге распределяет все 15 дополнительных баллов), но лучше обойтись без излишеств. Несколько хорошо подобранных характеристик намного выгодней невнятной мешанины. Рассказчик может ограничить число Недостатков 7 (или даже 5) баллами или настоять на том, чтобы стоимость набранных Достоинств была равна стоимости Недостатков (плюс-минус пара баллов). Главное, чтобы игроки не пожертвовали персонажами ради дополнительных точек в характеристиках.

Когда создание персонажа завершено, игрок уже никак не влияет на проявление Достоинств и Недостатков. Обычно Рассказчик не вводит новые Достоинства и Недостатки в ходе игры, но при желании можно и дополнить образ персонажа новой характеристикой или сделать так, чтобы определенные особенности персонажа ушли в тень после того, как завершились вызвавшие их события. Если это произошло очень быстро, можно заменить Достоинство (или Недостаток) другим, с такой же стоимостью. Список Достоинств и Недостатков можно использовать и просто для вдохновения при создании персонажа, не распределяя баллы.

Достоинства и Недостатки делятся на четыре группы: физические, ментальные, социальные и сверхъестественные.

Физические

Физические Достоинства и Недостатки – это особенности немертвого тела персонажа, которые напрямую влияют на его возможности, но не выражаются через основные Атрибуты и Способности. В связи с этим не существует Недостатка «Плохой слух», поскольку он выражается через низкие значения Восприятия, как не существует и Достоинства «Кошачья ловкость», которое может быть выражено через высокие значения Ловкости и Атлетизма.

Амбидекстер (Одинаковое владение двумя руками, Ambidextrous, Достоинство, 1 балл)

Вы на удивление ловко владеете обеими руками и можете выполнять действия «неправильной» рукой, не получая штрафов. Вы по-прежнему обязаны соблюдать правила по множественным действиям, но не получаете штрафа к сложности если, например, фехтуете одновременно двумя клинками или вынуждены что-то делать «неправильной» рукой.

Еда (Eat Food, Достоинство, 1 балл)

Вы сохранили способность поглощать пищу и даже можете наслаждаться ее вкусом. Хотя обычная еда не насыщает вас, такая особенность позволяет с большей легкостью притвориться смертным. Разумеется, вы не можете переварить то, что съели, и в тот же вечер вам придется освободить организм от пищи.

Цветущий вид (Blush of Health, Достоинство, 2 балла)

Внешне вы кажетесь более здоровым и полнокровным, чем остальные вампиры, благодаря чему легко сливаетесь с обществом смертных. Вы сохраняете цвет лица, свойственный живым людям, и ваше тело кажется лишь слегка прохладным на ощупь. Это Достоинство недоступно Каппадокийцам и Носферату.

Отличное пищеварение (Efficient Digestion, Достоинство, 3 балла)

Из крови вы извлекаете больше энергии, чем обычный вампир. При питании вы получаете дополнительный пункт крови к запасу за каждые два поглощенных пункта крови. Это Достоинство не позволяет вам превысить максимальный запас крови.

Большой размер (Huge Size, Достоинство, 4 балла)

Вы отличаетесь очень крупными габаритами, ваш рост не ниже шести футов десяти дюймов (примерно 2 м 8 см), а вес – не меньше 300 фунтов (примерно 136 кг). Эта особенность не только делает вас заметным, но и наделяет вас дополнительным уровнем здоровья (Ушибы). Персонажи с этим Достоинством также получают определенные преимущества, когда им нужно что-то передвинуть, выломать запертую дверь, устоять под ударом и так далее.

Низкий рост (Short, Недостаток, 1 балл)

Вы намного ниже среднего роста – не выше 4 футов (примерно 1 м 22 см), возможно, даже ниже. Вы с трудом можете дотянуться до нужных предметов и испытываете определенные затруднения в обращении с вещами, рассчитанными на средний рост взрослого человека. Скорость бега у вас вполовину меньше, чем у нормально сложенного человека.

Могильный запах (Smell of the Grave, Недостаток, 1 балл)

От вас исходит запах сырости и свежевскопанной земли, скрыть который не могут никакие духи и притирания. Люди рядом с вами чувствуют себя весьма неуютно, поэтому сложность почти всех бросков на Социальные действия со смертными увеличивается на единицу. У персонажей, стоящих на Дороге Человечности и обладающих этим Недостатком, значение ауры уменьшается на единицу (т. е. +1 снижается до 0, -1 до -2 и так далее).

13-е поколение (13th Generation, Недостаток, 2 балла)

Ваш сир принадлежал к 12-му поколению, которое, как долгое время считалось, не может давать потомства. Ваше воскрешение из мертвых потрясло его и немало обеспокоило тех старейшин, которые верят в пророчество (т. е. почти всех старейшин). Вы можете быть Каитиффом или членом клана своего сира, но, скорее всего, к вам будут относиться как к чему-то недостойному,

чему нет места среди Высоких Кланов. Вампиры тринадцатого поколения как минимум обязаны взять Недостаток «Невозможность давать Становление» (см. ниже), но почти все они страдают Недостатком «Слабая кровь».

Следы от укуса (Ragged Bite, Недостаток, 2 балла)

В отличие от большинства Каинитов, вы не обладаете способностью зализывать рану, остающуюся после питания. Ваш укус оставляет на теле жертвы кровоточащие ранки, которые к тому же с вероятностью 1 к 5 могут стать причиной заболевания. Рассказчик самостоятельно определяет характер инфекции.

Проказа (Leper, Недостаток, 2 или 3 балла)

До Становления вы страдали от проказы или какой-нибудь кожной болезни, которую легко спутать с проказой. Значение Внешности у вас не может быть выше 2, ваша плоть усеяна язвами, белыми пятнами, шрамами, сыпью и пр. То, что вы больны, очевидно всякому, кто посмотрит на вас. Человеческие власти запрещают вам входить в города, к вам относятся со страхом и отвращением. Вполне возможно, что вы вынуждены одеваться строго определенным образом или носить с собой трещотку и тому подобные приспособления, оповещающие о вашем приближении.

Недостаток стоимостью в три балла оставляет вас заразным. Болезнь уже не оказывает своего разрушительного воздействия на ваше немервое тело, но вы можете заразить ею тех, кем питаетесь. Для Носферату этот Недостаток стоит только один балл, и только в том случае, если их болезнь по-прежнему заразна.

Пагубная привычка (Addiction, Недостаток, 3 балла)

Вы страдаете от потребности в определенном веществе, которое теперь можно получить только с кровью жертв. Это может быть алкоголь, какой-нибудь растительный экстракт или даже адреналин. Принятое вещество всегда пагубно сказывается на вас (см. «Наркотики и яды»).

Хромота (Lame, Недостаток, 3 балла)

Из-за покалеченных ног вы не можете нормально бегать или ходить. Вам приходится передвигаться с помощью трости или даже протеза, при этом ваша хромота очевидна всем окружающим. Вы не можете бегать, скорость пешего шага у вас составляет четверть от скорости здорового человека.

Чудовищная внешность (Monstrous, Недостаток, 3 балла)

Во время Становления ваша внешность изменилась самым сильным образом и теперь отражает бушующего внутри вас Зверя. Персонажи с этим Недостатком кажутся дикими отвратительными тварями, значение Внешности у них равно 0. Носферату не могут брать этот Недостаток, поскольку он и без того является их клановой слабостью.

Неизлечимая рана (Permanent Wound, Недостаток, 3 балла)

Во время Становления вы страдали от ран, которые почему-то не были залечены в процессе трансформации. В начале каждой ночи при пробуждении ото сна здоровье у вас находится на уровне Ранения (Wounded), и вы не можете исцелить эти неприятные повреждения с помощью крови.

Медленное исцеление (Slow Healing, Недостаток, 3 балла)

Вы с трудом залечиваете раны. Чтобы восстановить один уровень здоровья при обычных повреждениях, вам нужно потратить два пункта крови, а на излечение одного уровня усиливающихся (aggravated) повреждений у вас уходит *пять* дней (плюс обычные пять пунктов крови и пункты Силы воли).

Ребенок (Child, Недостаток, 4 балла)

Во время Становления вы были маленьким ребенком (от 5 до 10 лет), из-за чего ваши Физические Атрибуты не успели полностью развиться, а некоторые стороны жизнедеятельности смертного общества вызывают определенные затруднения. Значение Силы и Выносливости у вас не может превышать 2 (если только вы не повышаете Физические Атрибуты за счет крови), сложность всех бросков, связанных с управлением или направлением взрослых людей, возрастает на два. Этот Недостаток также включает все изъяны, присущие Недостатку «Низкий рост», поэтому персонаж не может одновременно обладать обоими Недостатками.

Глухота (Deaf, Недостаток, 4 балла)

Вы ничего не слышите. Хотя это позволяет вам частично игнорировать Доминирование, вы также не слышите предупреждений и испытываете значительные трудности в общении. Сложность всех бросков на Бдительность, которые подразумевают использование слуха, возрастает на три.

Немота (Mute, Недостаток, 4 балла)

Ваш персонаж не умеет говорить. Вы можете общаться с Рассказчиком и описывать ему свои действия, но не можете разговаривать с его персонажами или персонажами других игроков, если только все они не потратили часть точек в Лингвистике на изучение понятного всем языка жестов. Персонаж также может письменно излагать все то, что хочет сообщать окружающим.

Трупная плоть (Flesh of the Corpse, Недостаток, 5 балла)

Ваша плоть не полностью восстанавливается от полученных повреждений. Исцелившись, организм возвращает всю свою функциональность, но на коже остаются порезы, разрывы и прочие полученные вами ранения. В зависимости от природы повреждений, этот Недостаток может значительным образом осложнить социальное взаимодействие с окружающими.

Слепота (Blind, Недостаток, 6 баллов)

Ваш персонаж ничего не видит. Он может компенсировать потерю зрения за счет развития других органов чувств, но визуальные подсказки и образы ему недоступны. Он с огромным трудом выполняет действия, требующие зрительной координации, в особенности в напряженных ситуациях. Сложность всех бросков на Ловкость увеличивается на два. Слепые вампиры с Прорицанием 2 (Чтение ауры) могут пользоваться этой способностью, хотя получают нужную информацию через другие органы чувств.

Ментальные

Ментальные Достоинства и Недостатки частично определяют образ мышления и мировосприятие персонажа. Немалая часть этих особенностей выражается через Атрибуты и Способности, поэтому они не представлены в данном списке. Персонаж с железной волей просто обладает высокими значениями Силы воли, а не отдельным Достоинством.

Небесная гармония (Celestial Attunement, Достоинство, 1 балл)

Вы чувствуете ход времени и движение небесных тел. Время до рассвета или заката вы можете определить с точностью до минуты или двух, а также можете мысленно отслеживать фазы луны. Персонажи, обладающие в дополнение к этому Достоинству некоторыми познаниями в астрономии, даже могут безо всяких таблиц предсказывать определенные астрономические события. Любое из этих действий вы выполняете с минимальной концентрацией внимания.

Здравый смысл (Common Sense, Достоинство, 1 балл)

Вы обладаете завидной долей повседневной, житейской мудрости. Каждый раз, когда персонаж собирается поступить вопреки здравому смыслу, Рассказчик может предостеречь его или предупредить о возможных последствиях такого действия. Начинающие игроки, плохо знающие игру, в полной мере оценят это Достоинство.

Концентрация (Concentration, Достоинство, 1 балл)

Вы умеете концентрировать внимание на чем-нибудь одном, отсекая все посторонние раздражители. На персонажей с этим Достоинством не распространяются штрафы, связанные с отвлекающими моментами (например, громкими звуками или висением вверх ногами).

Эйдетическая память (Eidetic Memory, Достоинство, 2 балла)

Вы во всех подробностях запоминаете то, что увидели и услышали. Чтобы запомнить документы, события или разговоры, вам нужно лишь немного сосредоточиться. В наряженной ситуации с множеством отвлекающих факторов выполняется бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 6), чтобы персонаж смог сконцентрироваться и запомнить всю ту информацию, которую сообщают ему его органы чувств.

Чуткий сон (Light Sleeper, Достоинство, 2 балла)

Вы просыпаетесь при малейших признаках опасности или неприятностей и после этого не чувствуете ни сонливости, ни замешательства. Запас бросков у вас не ограничивается значением Дороги, как обычно бывает в дневное время суток.

Глубокий сон (Deep Sleeper, Недостаток, 1 балл)

Вам очень сложно проснуться. Сложность любого броска на пробуждение в течение дня увеличивается на два.

Кошмары (Nightmares, Недостаток, 1 балл)

Вам постоянно снятся ужасные кошмары, и воспоминания о них преследуют вас даже в часы бодрствования. При пробуждении вы должны выполнить бросок на Силу воли (сложность 7), иначе запас бросков на любые действия в течение ночи уменьшается на единицу. Проваленный бросок на Силу воли означает, что даже после пробуждения вы считаете, будто находитесь в кошмарном сне.

Нежелательная жертва (Pray Exclusion, Недостаток. 1 балл)

Вы отказываетесь охотиться на определенную категорию жертв – например, женщин, крестьян, священников или поэтов. Если случайно вы выпьете кровь такой жертвы, вы автоматически впадаете в безумие и должны сделать бросок (сложность 7), чтобы избежать падения значения Дороги. Если другой Каинит в вашем присутствии питается представителем той категории, на которую вы отказываетесь охотиться, вы также можете впасть в безумие – по решению Рассказчика. Вентру могут взять этот Недостаток, чтобы отразить дополнительное, добровольно принятое ограничение на выбор пищи, помимо того, которое накладывает на них клановая слабость.

Амнезия (Amnesia, Недостаток, 2 балла)

Вы ничего не помните о своем прошлом, о себе или своей семье, хотя порою прошлое может возвращаться и преследовать вас. Ваше происхождение и те события в жизни, о которых вы не помните, определяются Рассказчиком, которому желательно сделать их как можно более интересными.

Сумасшествие (Deranged, Недостаток, 2 балла)

Какое-то событие в прошлом или травма, полученная вместе с проклятием, свели вас с ума. Вы вступаете в игру с серьезным психическим расстройством, которое основательно портит вам нежизнь (см. выше список возможных отклонений). По ходу игры вы можете исцелиться от этого заболевания (долгий и очень непростой процесс). Малкавианы могут взять этот Недостаток *в дополнение* к уже имеющемуся у них психическому расстройству, вызываемому особенностями крови.

Территориальность (Territorial, Недостаток, 2 балла)

Вы отличаетесь повышенной территориальностью и весьма агрессивно реагируете на любые попытки проникнуть в ваше владение без разрешения. Если другой вампир самовольно заходит на вашу территорию, вы обязаны выполнить бросок на безумие. Если бросок оказывается неудачным, вы немедленно нападаете на незваного гостя и продолжаете атаковать до тех пор, пока он не погибнет или не покинет ваши охотничьи угодья. Вы неохотно покидаете свои владения, как правило – только в исключительных обстоятельствах. Этот Недостаток можно взять и без Дополнения Владения (хотя такая ситуация не слишком распространена). В этом случае ваше притязание на ту или иную территорию вообще не будет признаваться другими вампирами.

Мстительность (Vengeful, Недостаток, 2 балла)

У вас есть дело, которое нужно уладить. Оно могло возникнуть как при жизни, так и после обращения. Вы страстно хотите отомстить одному или нескольким врагам, и в любой ситуации, сводящей вас с объектом вашей мести, это желание преобладает над всеми остальными. Потратив пункт Силы воли, вы можете на время воздержаться от мести.

Религиозный запрет (Religious Prohibition, Недостаток, 2 или 4 балла)

Вам удалось сохранить веру после Становления, и теперь вы страдаете от того, что ваша религия запрещает вам пить кровь, необходимую вам для выживания. Возможно, при жизни вы были иудеем или мусульманином (обе эти религии запрещают употреблять кровь в пищу) или даже одним из катарских *совершенных,* которые соблюдали строгую вегетарианскую диету. Так как даже кровь животных для вас запретна, каждый раз во время питания вы испытываете муки совести.

Недостаток стоимостью в 2 балла означает, что вы добровольно ограничиваете свой рацион кровью животных или кровью, спущенной мясником с соблюдением всех ритуалов. При Недостатке стоимостью в 4 балла вы питаетесь только в случае крайней необходимости (запас крови равен 3 и ниже), и даже в этом случае вы можете впасть в депрессию и несколько ночей после совершения греховного поступка терзаться угрызениями совести. Большинство вампиров с этим Недостатком следуют той или иной тропе Дороги Небес и в дополнение к нему могут иметь Недостаток «Явный язычник / еретик».

Пожиратель плоти (Flesh Eater, Недостаток, 4 балла)

Вам недостаточно насытиться кровью жертвы – вы верите, что нужно также съесть ее сердце, печень и прочие богатые кровью органы. Разумеется, при этом все ваши жертвы погибают (если только вы не отличаетесь поистине дьявольской находчивостью), что может значительным образом затруднить отношения со стадом, а также отягчить вашу совесть (и помешать в продвижении по Дороге). Персонажи с этим Недостатком обязаны также приобрести Достоинство «Еда» (см. выше).

Социальные

Социальные Достоинства и Недостатки – это те особенности биографии и мировоззрения вампира, которые влияют на его отношения с окружающими. Нередко эти особенности заставляют испытывать к персонажу уважение или презрение еще до знакомства с ним. По большей части Рассказчику достаточно выразить такое отношение при описании других персонажей. Если же требуется более точное поощрение или штраф, можно изменить сложность бросков на Социальные действия в ситуациях, когда Недостаток или Достоинство становятся значимыми. Как правило, сложность таких бросков увеличивается на стоимость Недостатка или уменьшается на стоимость Достоинства.

Крестоносец (Crusader, Достоинство, 1 балл)

Некогда вы нашили на одежду крест, а затем удачно вернулись из Святой Земли, исполнив свой долг перед Господом, и окружающим об этом известно. Возможно, вы были участвовали в Третьем крестовом походе под командованием Ричарда Львиное Сердце и Филиппа Августа, или в Пятом – под знаменами венгерского короля Андраша II, или в Шестом – в войсках императора Фридриха. Благодаря этому свершению вы занимаете определенное положение и пользуетесь некоторой известностью среди тех рыцарей, сеньоров и дам, которые никогда не бывали в Палестине. *Жонглеры* охотно выслушивают ваши рассказы, затем превращая их в увлекательные истории, а прочие порою интересуются вашим мнением по поводу событий в Иерусалимском королевстве и Иберии.

Известный сир (Prestigious Sire, Достоинство, 1 балл)

Ваш сир занимал или занимает высокое положение при дворе или в клане, и это несколько повышает ваш собственный престиж. Возможно, сир уже порвал с вами все отношения, но все же происхождение навеки наложило на вас свой отпечаток. Такой престиж может помочь вам при общении со старейшинами или другим новообращенными, но также может вызвать зависть и презрение.

Долг благодарности (Debt of Gratitude, Достоинство, 1-3 балла)

Один из старейшин испытывает к вам благодарность из-за услуги, которую вы или ваш сир некогда оказали ему. Глубина благодарности зависит от количества баллов, потраченных игроком на это Достоинство. Один балл означает, что старейшина должен персонажу услугу; три балла могут значить, что он обязан персонажу своей нежизнью.

Темная тайна (Dark Secret, Недостаток, 1 балл)

У вас есть некая тайна, раскрытие которой станет для вас самым настоящим позором и, возможно, сделает вас изгоем в глазах местного сообщества Каинитов. Тайна может быть любой, от убийства старейшины и до принадлежности к Каинитской ереси.

Ошибочное опознание (Mistaken Identity, Недостаток, 1 балл)

Вы подходите под описание другого вампира, из-за чего порою возникает путаница. Из-за такого сходства вы часто попадаете в неудобные и даже опасные ситуации, особенно если ваш «близнец» обладает чудовищной репутацией или разыскивается за какое-нибудь преступление.

Нелюбовь сира (Sire’s Resentment, Недостаток, 1 балл)

Ваш сир не любит вас и желает вам зла. При малейшей возможности он будет стараться навредить вам. Союзники вашего сила тоже настроены против вас, а многие старейшины относятся к вам с предубеждением.

Враг (Enemy, Недостаток, 1-5 баллов)

У вас есть враг или группа врагов, которые хотят причинить вам вред. Могущество врага зависит от того, сколько баллов игрок вложил в этот Недостаток (пять баллов означают гнев Старца, архимага или другого сильного сверхъестественного противника).

Отступник (Apostate, Недостаток, 2 балла)

Вы публично отреклись от одной из вампирских дорог, чтобы вступить на ту, по которой идете сейчас. Смена дорог в ранние годы нежизни случается довольно часто, но ваше отступничество оказалось слишком уж запоминающимся: возможно, вы открыто объявил свои прежние убеждения ложными или высмеяли наставников. Прежние единоверцы считают вас предателем, спутники на новой дороге до сих пор не уверены в том, что вы полностью разделяете их убеждения. Вам приходится прилагать вдвое больше усилий, чтобы заслужить хотя бы частичное признание.

Охота (Hunted, Недостаток, 4 балла)

Вас преследует фанатичный охотник на ведьм, который считает вас (возможно, вполне обоснованно) угрозой человечеству. Все те, с кем вы поддерживаете отношения, будь они людьми или Каинитами, тоже могут стать объектом охоты. Сам охотник может быть членом теневой Инквизиции (см. выше).

Клятвопреступник (Oathbreaker, Недостаток, 4 балла)

Вы – известный перебежчик. Вы предали своих прежних сеньоров и союзников, и вам по-прежнему надо заслужить доверие тех Каинитов, в пользу которых вы совершили предательство. Старейшины, служители и даже новообращенные не доверяют вам и даже питают к вам враждебность, а ваша репутация может запятнать тех, с кем вы поддерживаете постоянные отношения.

Явный язычник / еретик (Outspoken Pagan / Heretic, Недостаток, 4 балла)

Вы или вообще не являетесь христианином, или принадлежите к одному из еретических течений, которые Церковь предала анафеме, например, к катарам или богомилам. Иудеи, мусульмане и язычники в Европе встречаются довольно часто, но в культуре, где главенствующая роль отведена христианству, они подвергаются разного рода преследованиям и социальной стигматизации. Многие нехристиане всеми силами стараются избегать малейшего неудовольствия христианского окружения (и нередко преуспевают в этом). Они воздерживаются от открытого исполнения своих обрядов, находят финансовые и экономические ниши, где их деятельность будет допустимой и даже уважаемой, и постоянно отслеживают признаки тлеющей ненависти и раздражения. К вам это описание не относится. То ли из-за прошлых «преступлений», то ли из-за нынешнего поведения вы получили прозвание неверного – став тем самым чем-то средним между просто отвратительной тварью и воплощением зла в глазах христианского большинства. Вы постоянно сталкиваетесь с дискриминацией, обвинениями и даже прямыми преследованиями. Даже немертвые относятся к вам с предубеждением, в особенности христиане, идущие по Дороге Небес.

Сверхъестественные

Сверхъестественные Недостатки и Достоинства отражают капризную природу Проклятия Каина. Все вампиры пользуются определенными преимуществами и вынуждены мириться с некоторыми ограничениями, но каждый Каинит в чем-то уникален. Клановые особенности воплощают разницу, существовавшую между Патриархами и переданную ими потомкам.

Благосклонность животных (Inoffensive to Animals, Достоинство, 1-2 балла)

В отличие от большинства Каинитов, вы не вызываете у встреченных животных враждебности или волнения. Животные относятся к вам как к обычному человеку. Потратив на Достоинство один балл, вы сможете избежать неприятия со стороны отдельных видов. За два балла вы не

будете вызывать особого беспокойства ни у кого из обычных животных (хотя те из них, кто считается особо восприимчивым к сверхъестественному, например, черные кошки и совы, по решению Рассказчика могут реагировать на ваше присутствие необычным образом).

Медиум (Medium, Достоинство, 2 балла)

Вы обладаете врожденной способностью ощущать и слышать духов, призраков и привидений. Вы не видите их, но можете их чувствовать, говорить с ними и лестью или просьбами призывать их к себе. Вы также можете обратиться к ним за помощью или советом, но в этом случае придется платить.

Сопротивляемость магии (Arcane Resistance, Достоинство, 2, 4 или 5 баллов)

Вы обладаете врожденной сопротивляемостью к ритуалам одной или нескольких магических практик, применяемых Тремерами, чародеями Ассамитов, Каппадокийцами и живыми колдунами. За два балла вы обретаете устойчивость к одной форме магии (чародейству Ассамитов, Колдовству, магии Смерти, волшебству Сетитов, Тауматургии или любой школе человеческой магии). За четыре балла вы обретаете устойчивость ко всем силам живых или неживых магов. Пять баллов дают вам полную сопротивляемость магии. В любом случае, сложность броска при наведении на вас чар, хоть вредных, хоть полезных, увеличивается на два. Это правило распространяется только на магию, направленную непосредственно на вас: так, поднятый силой Мортиса труп рыцаря может атаковать вас без каких-либо штрафов. Вне зависимости от степени сопротивляемости, сами вы никогда не сможете овладеть магией в любой ее форме (будь то Тауматургия, магия Смерти или что-то иное).

Предвидение (Oracular Ability, Достоинство, 3 балла)

Вы видите и можете толковать знамения и знаки. Благодаря знамениям вы можете догадываться о том, что дет вас в будущем или подстерегает в настоящем. Когда Рассказчик считает, что наступил подходящий для пророчества момент, он предлагает вам выполнить бросок на Восприятие + Оккультные знания, сложность которого зависит от явности и выраженности знамения. Если бросок оказался успешным, вы можете выполнить еще один бросок, на Интеллект + Оккультные знания, чтобы истолковать то, что увидели. Сложность броска снова зависит от запутанности и неясности знамения.

Призрачный наставник (Spirit Mentor, Достоинство, 3 балла)

У вас есть призрачный спутник и наставник. Рассказчик самостоятельно определяет личность и возможности призрака. В сложных ситуациях персонаж может призвать его на помощь или ради получения совета.

Устойчивость к узам (Unboundable, Достоинство, 3 балла)

Вы невосприимчивы к узам крови. Доминирование, Присутствие и прочие формы воздействия влияют на вас так же, как и на всех прочих вампиров. Тремеры не могут выбрать это Достоинство.

Удача (Lucky, Достоинство, 4 балла)

Вы родились удачливым или, может быть, заслужили особую благосклонность Дьявола. В любом случае, за историю вы можете перебросить три неудачных броска, в том числе и проваленных. Один и тот же бросок можно перебрасывать только однажды.

Истинная любовь (True Love, Достоинство, 4 балла)

Подобно персонажу романтической баллады, вы нашли – возможно, слишком поздно, - свою истинную любовь. Этот смертный стал центром вашего существования, он дает вам силы терпеть тьму и отчаяние. Мысль о возлюбленном укрепляет ваш дух, позволяя стойко переносить страдания. Это Достоинство обеспечивает вам один автоматический успех при бросках на Силу воли, обнулить который может только провал. Любовь может стать для вас как величайшим даром, так и помехой, поскольку возлюбленный время от времени нуждается в вашей защите и помощи.

Девять жизней (Nine Lives, Достоинство, 6 баллов)

Судьба даровала вам возможность оказаться на грани Окончательной Смерти и все же уцелеть. Если в результате броска персонаж гибнет, вы можете перебросить кубики. Если повторный бросок оказывается успешным, вы выживаете – и тратите одну из девяти жизней. Если же повторный бросок также заканчивается неудачей, кубики можно перебросить еще раз, и так до тех пор, пока бросок не окажется удачным или пока не будут израсходованы все девять жизней. Рассказчик должен внимательно следить за тем, сколько жизней осталось у персонажа.

Неофит на Дороге (Initiate to Road, Недостаток, 1 балл)

Вы только-только встали на выбранную дорогу просветления и еще не испытали ни одного откровения на своем пути. Умом вы понимаете доктрины и учение дороги, но вам еще не доводилось проверить их действенность на Звере, поэтому вы пока не можете претендовать на звание истинного адепта. Возможно, так случилось потому, что вы совсем недавно получили Становление или же поменяли дорогу (в этом случае вам также подойдет Недостаток «Отступник»). Ваша аура не несет на себе отпечатка дороги, вы получаете штраф +1 к попыткам сопротивления безумию и Ротшрёку, но при этом вам проще поменять дорогу, приди вам такая мысль в голову.

Неприязнь к чесноку (Repulsed by Garlic, Недостаток, 1 балл)

Вы не переносите запах чеснока и при малейших его признаках покидаете помещение, если только не выполните успешный бросок на Силу воли (сложность зависит от интенсивности запаха).

Ледяное прикосновение (Touch of Frost, Недостаток, 1 балл)

Растения вянут при вашем приближении и засыхают, когда вы касаетесь их. Ваше прикосновение вытягивает тепло из живых существ, как будто вы сделаны изо льда. Впрочем, при передвижении через лес или поле вы не оставляете за собой широкую полосу мертвых растений. Скорее уж, ваш путь отмечен небольшими участками засохшей листвы или увядшей и гниющей травы. Из-за этих отметин любой, кто пытается выследить вас в дикой местности, получает бонус -2 к сложности.

Демон-преследователь (Demon-hounded, Недостаток, 1-4 балла)

Адский демон проявляет повышенный интерес к вашей душе. Время от времени он является к вам и пытается угрозами, подкупом и сладкими речами склонить на свою сторону. Иногда он просто просит оказать ему невинную услугу. Иногда – просит вас стать его вечным слугой. Порою он предлагает вам помощь или информацию, вроде бы ничего не требуя взамен. Но в любом случае он служит не вам, а своим адским владыкам. По какой-то причине демон видит в вас полезное орудие, которое позволит ему завладеть душами избранных смертных, и хотя время от времени сотрудничество с ним оказывается полезным, все же для него вы лишь расходный материал. Рано или поздно он, скорее всего, попытается избавиться от вас, причем весьма неприятным способом.

Точные характеристики демона и его личность в основном определяются Рассказчиком, но в целом сила адского духа зависит от стоимости Недостатка. Младший демон (1 балл) может быть навязчивым бесом, способным только на мелкие пакости, воровство кое-каких безделушек да униженные просьбы о продаже души. Его затеи не впечатляют, но могут вызвать раздражение. Сильный демон (4 балла) равен вам по физической силе и может составлять поистине грандиозные планы, чтобы заполучить вас себе в услужение. Более подробное описание демонов см. выше по тексту.

Проклятие (Cursed, Недостаток, 1-5 баллов)

Вы стали жертвой сверхъестественного проклятия. Сила и устойчивость проклятия зависят от стоимости Недостатка. Например:

- Вы выдали доверенную вам тайну, и рано или поздно это предательство скажется на вас самих (1 балл);
- Вы начинаете сильно заикаться при попытке описать то, что вы видели или слышали (2 балла);
- Инструменты в ваших руках ломаются или ведут себя не так, как задумано (3 балла);
- Вы обречены на вражду с теми, кого больше всего любите или кем сильнее всего восхищаетесь (4 балла);
- Любое ваше достижение или победа будут так или иначе омрачены и испорчены (5 баллов).

Любой другой сверхъестественный Недостаток (как и большинство остальных) также может стать проклятием. Способ снятия проклятия определяется Рассказчиком, но, как правило, подразумевает исправление причиненного вами вреда.

Невозможность давать Становление (Cannont Embrace, Недостаток, 2 балла)

Из-за высокого поколения или по какой-то иной причине вы не можете передать Проклятие Каина другому человеку. Не важно, сколько витэ вы вольете в высушенного вами человека, он все равно не восстанет для нежизни. Вполне возможно, что сам персонаж не подозревает об этом Недостатке и узнает страшную правду лишь тогда, когда несостоявшийся потомок мертвым лежит у его ног. Этот Недостаток распространен среди вампиров 12-го поколения. На самом деле до недавнего времени считалось, что вампиры 12-го поколения вообще не могут давать потомства. Персонаж может создавать гулей и узы крови, как и любой другой Каинит.

Отсутствие отражения (Cast no Reflection, Недостаток, 1 балл)

Вы в буквальном смысле слова не отбрасываете отражения. При попытке выдать себя за человека этот изъян может иметь самые неприятные последствия. Вампиры клана Ласомбра автоматически наделяются этим Недостатком, не получая за него дополнительных баллов (вас даже могут принять за одного из них).

Зловещее присутствие (Eerie Presence, Недостаток, 2 балла)

Смертные подсознательно чувствуют вашу немертвую природу, из-за чего в вашем присутствии испытывают раздражение и некоторое неудобство. Сложность всех бросков на социальное взаимодействие со смертными возрастает на два.

Неприязнь животных (Repulsive to Animals, Недостаток, 2 балла)

Из-за этого Недостатка любое нормальное животное, с которым вы сталкиваетесь, автоматически начинает испытывать сильнейшее беспокойство. Это беспокойство намного заметней того, которое обычно вызывает в животных присутствие Каинита: они в панике убегают прочь, а некоторые даже могут напасть на персонажа. Вы не можете успокоить их с помощью Знания животных. Чтобы угомонить животное, вам нужно или использовать на нем Анимализм, или дать ему почувствовать вкус своей крови (в результате чего оно станет гулем).

Безумие крови (Blood Madness, Недостаток, 2 или 4 балла)

Проклятие, которое дьяволопоклонники Баали наложили на воинскую касту Ассамитов, пало и на вашу голову, и теперь вас постоянно терзает жажда крови других Кинитов. Каждый раз, когда вы пробуете кровь другого вампира, вы обязаны выполнить бросок на Самоконтроль (сложность 8). Если бросок оказывается неудачным, вы впадаете в голодное безумие, в котором будете делать *все возможное* для того, чтобы поглотить как можно больше крови. Если же персонаж следует дороге, которая учит потакать Инстинкту, он немедленно впадает в безумие. Никаких бросков не выполняется, а Недостаток в этом случае стоит 4 балла. Вы часто ловите себя на том, что думаете о других Каинитах – даже о Детях Хакима – не как о ровне, но как о сосудах.

Чаще всего этот Недостаток встречается в воинской касте клана Ассамитов. Намного реже от него страдают чародеи и визири: среди них проклятие поражает только тех, кто пил витэ воинов или же проводил в обществе воинов большую часть времени. Проклятие почти неизвестно (но только почти) среди остальных кланов.

Дух-преследователь (Haunted, Недостаток, 3 балла)

Вас преследует голодный, страждущий дух, скорее всего – призрак одной из ваших жертв. Он всячески пытается помешать вам, особенно когда вы питаетесь, и охотно выплескивает свой гнев как на вас, так и на тех, кто оказался в вашем обществе. Рассказчик определяет точную природу духа, его возможности, а также то, можно ли его в конце концов изгнать или успокоить.

Текучая вода (Can't Cross Running Water, Недостаток, 4 балла)

Пересекая текучую воду, вы испытываете физическую боль, а ваш Зверь при этом начинает волноваться. Чтобы пересечь любой водоем шириной более двух футов (0,6 м), вода в котором не полностью неподвижна, нужно выполнить бросок на Мужество (сложность 6-8, в зависимости от ширины водоема). Если бросок оказался неудачным, вы просто отказываетесь пересекать водоем, в случае провала – впадаете в Ротшрёк. Успешный бросок позволяет вам пересечь воду, но вы все равно испытываете боль. За каждый ход передвижения через воду вы получаете один уровень непоглощаемых поверхностных повреждений. Если вы пересекаете водоем вброд, а не по мосту, урон становится усиливающимся (aggravated).

Хватка проклятого (Grip of Damned, Недостаток, 4 балла)

Ваше Объятие не погружает в экстаз, но вызывает лишь ужас и боль. Смертные, из которых вы пьете кровь, сопротивляются и кричат все то время, пока вы питаетесь, из-за чего вам приходится постоянно удерживать их, чтобы забрать еще немного крови. По решению Рассказчика и с учетом дороги вампира и ее значения в таких случаях может потребоваться бросок на деградацию.

Несчастливая судьба (Dark Fate, Недостаток, 5 баллов)

Вы обречены на Окончательную Смерть или, того хуже, на бесконечную агонию. Что бы вы ни делали, вам все равно не удастся избежать ужасного конца. Рано или поздно вы и в самом деле столкнетесь с судьбой, но когда и как это произойдет – зависит только от Рассказчика. Хуже того, время от времени у вас бывают видения, предсказывающие ваше будущее, и для того, чтобы избавиться от порожденной этими жуткими образами слабости, вам нужно потратить пункт временной Силы воли, в противном случае запас бросков на все действия до конца ночи уменьшается на один кубик. Рассказчик сам определяет, когда и в какой форме судьба настигнет вас.

Чувствительность к свету (Light-sensitive, Недостаток, 5 баллов)

Вы еще более чувствительны к солнечному свету, чем остальные вампиры. Свет солнца причиняет вам вдвое большие повреждения, чем обычно, а свет луны может нанести летальные повреждения, совсем как солнечный свет, хотя для этого надо, чтобы Луна светила прямо на вашу кожу. Последователи Сета и Ласомбра, у которых уязвимость к свету является клановой слабостью, могут выбрать этот Недостаток, чтобы подчеркнуть свою особую чувствительность. Таким вампирам солнце наносит повреждения вдвое большие, чем остальным представителям их кланов.

Слабая кровь (Weak Blood, Недостаток, 5 баллов)

Ваша кровь несет в себе лишь частицу той темной силы, которую вампиры унаследовали от Каина. Возможно, вы принадлежите к презираемому 13-му поколению, являетесь Каитиффом или страдаете иными недостатками, но в любом случае силы вашего витэ едва хватает на то, чтобы поддерживать ваше бессмертное существование. Стоимость любых действий, требующих трат крови, возрастает вдвое (например, использование некоторых Дисциплин или исцеление ран), к тому же вы никогда не сможете овладеть Дисциплинами выше четвертого уровня. Чтобы наложить полноценные узы крови, вам нужно шесть раз напоить будущего раба своей кровью, и вы не можете создавать гулей или потомков. Вы не можете брать Недостаток «Невозможность давать Становление», который и без того подразумевается этой слабостью.

Слабая аура (Weak Aura, Достоинство или Недостаток. 2 балла)

Ваша личность и мировоззрение почти не производят на окружающих ненамеренного впечатления. Вы можете в совершенстве владеть Присутствием и прочими формами манипулирова-

ния, но оказываемый ими эффект будет намеренным и запланированным. Аура, показывающая вашу дорогу, очень слаба и проявляется только в том случае, если вы – образцовый последователь учения или же, наоборот, отъявленный нечестивец. Модификаторы ауры представлены в таблице.

Значение Дороги	Модификатор ауры
10 -9	Сложность -1
8 -3	Нет модификатора
2 - 1	Сложность +1

Эта характеристика является Достоинством, если значение Дороги у персонажа равно 4 и ниже, и Недостатком, если значение Дороги выше или равно 5. Рассказчик также может решить, что при использовании Присутствия вы не оказываете на окружающих бессознательных эффектов (см. описание Дисциплины).

Мощная аура (Potent Aura, Достоинство или Недостаток. 3 балла)

Сила вашей личности и убеждений такова, что окружающие поддаются ей с пугающей легкостью. Люди и вампиры при встрече с вами получают сильнейшее первое впечатление, которое затем влияет на все ваше дальнейшее общение с ними. Аура дороги у вас значительно ярче, чем у ваших единомышленников.

Модификаторы ауры представлены в таблице.

Значение Дороги	Модификатор ауры
10	Сложность -3
9 - 8	Сложность -2
7 – 6	Сложность -1
5	Нет модификатора
4- 3	Сложность +1
2	Сложность +2
1	Сложность +3

Эта характеристика является Достоинством, если значение Дороги у персонажа выше или равно 5, и Недостатком, если значение Дороги ниже или равно 4. Полную информацию по аурам и модификаторам см. в Главе третьей.

Средневековый бестиарий

Животные – неотъемлемая часть средневековой жизни. Подавляющее большинство населения кормится с земли, обрабатывает поля с помощью тяглового скота и выращивает птицу, свиней и коз, чтобы получить яйца, мясо и сыр. В бескрайних лесах водятся дикие звери, от кабанов и оленей и до медведей и волков. Даже в городах животные встречаются на каждом шагу, и это не только крысы и птицы, но и собаки, свиньи, козы и птица, без которых не обходится ни одно хозяйство.

И, само собой, положение средневековых рыцарей во многом связано с владением хорошими конями. Ниже дается описание самых распространенных животных Темного Средневековья, а также волшебных тварей, порою встречающихся в ночи.

Характеристики животных

Как и у людей, у животных есть набор характеристик, определяющих их возможности и умения. Эти характеристики несколько отличаются от тех, которыми обладают смертные и вампиры, хотя в целом и схожи с ними.

*** Атрибуты**: у обычных животных не девять, а пять Атрибутов. Их Физические Атрибуты (Сила, Ловкость, Выносливость) ничем не отличаются от аналогичных Атрибутов у людей, хотя животные не всегда могут применить силу определенным образом, так как не умеют поднимать и переносить предметы. У животных только два Ментальных Атрибута: Восприятие и Сообразительность. Восприятие работает так же, как и у людей, т. е. учитывается при использовании различных органов чувств. У большинства животных значение Восприятия довольно высокое, оно даже может быть выше 5. Сообразительность позволяет измерить инстинкты животного и его

навыки выживания. Грубо говоря, от Сообразительности зависит как способность спастись от хищника, так и умение поймать жертву.

*** Сила воли**: эта характеристика практически одинакова для людей и животных. Она определяет сопротивляемость к влиянию извне и психическую устойчивость. Животные не могут тратить Силу воли.

*** Уровни здоровья**: количество уровней здоровья у животного зависит от его размеров. Уровни представлены в виде штрафов к запасу бросков. Животные, у которых есть уровень «Недееспособность», могут протянуть дольше, чем те, у кого этого уровня нет. Все прочие умирают, как только у них закончатся уровни здоровья.

*** Атаки**: у большинства животных есть что-то вроде природного оружия или способ нападения, начиная от брыкания у лошади и заканчивая зубами и когтями у волка. Укусы, удары когтями и бодание обычно причиняют летальные повреждения. Лягание и удары копытами вызывают поверхностные повреждения.

*** Способности**: животные обладают набором Способностей, которые отражают их естественную сноровку в таких вещах, как умение идти по следу (Бдительность и Выживание), нападение (Рукопашный бой) и избегание ранений и травм (Уклонение, Атлетизм). Указанные в скобках Способности обычно возникают в результате дрессировки. При применении Способностей не забывайте о здравом смысле: кошка не может метать копье, какое бы ни было у нее значение Атлетизма.

*** Управляемость**: эта характеристика имеется у верховых и вьючных животных. Грубо говоря, от нее зависит, насколько легко управлять животным. Чем выше эта характеристика, тем больше умений требуется от всадника для того, чтобы подчинить животное.

*** Запас крови**: Каиниты находят кровь животных менее питательной по сравнению с человеческой кровью. Чтобы получить от коровы пункт крови, нужно выпить намного больше жидкости, чем для того, чтобы получить этот же пункт от человека, поэтому даже у крупных животных запас крови меньше, чем у людей.

Гули-животные

По решению Рассказчика, любое из перечисленных ниже животных может быть превращено в гуля при условии постоянного получения вампирской крови. Такие помощники получают Силу воли, точку в Могуществе, запас крови в 10 пунктов и некоторые «выученные» Способности, отсутствующие у дикого животного.

Домашние и сельскохозяйственные животные

Кошка

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 4, Сообразительность 4
Сила воли: 3
Уровни здоровья: норма, -1, -2, -5, Недееспособность
Атака: удар когтями или укус на один кубик (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Карабканье 3, Запугивание 2, Маскировка 4 (Эмпатия 2, Хитрость 2)
Запас крови: 1

Корова / бык

Сила 3/5, Ловкость 2, Выносливость 3/5, Восприятие 2, Сообразительность 1/2
Сила воли: 2
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -3, -3, Недееспособность
Атака: укус на три кубика, бодание на шесть кубиков (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 0/3
Управляемость: 2
Запас крови: 8

Собака / гончая

Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 6, Сообразительность 3
Сила воли: 5
Уровни здоровья: норма, -1, -1, -2, -2, -5, Недееспособность
Атака: укус на пять кубиков, удар когтями на четыре кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2 (Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 3, Маскировка 2)
Запас крови: 2

Лошадь

Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Восприятие 3, Сообразительность 3
Сила воли: 2
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -2, -2, -5, Недееспособность
Атака: топтание копытами или лягание на шесть кубиков (поверхностные повреждения), укус на три кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1
Управляемость: 3
Запас крови: 6

Боевой конь

Сила 6, Ловкость 2, Выносливость 5, Восприятие 3, Сообразительность 3
Сила воли: 4
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -2, -2, -5, Недееспособность
Атака: топтание копытами или лягание на семь кубиков (поверхностные повреждения), укус на три кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Эмпатия 2, Запугивание 2
Управляемость: 3
Запас крови: 8

Мул

Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Восприятие 1, Сообразительность 1
Сила воли: 6
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -2, -4, Недееспособность

Атака: лягание на пять кубиков (поверхностные повреждения), укус на два кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2
Управляемость: 4
Запас крови: 4

Свинья / кабан

Сила 2/4, Ловкость 2, Выносливость 4/5, Восприятие 3, Сообразительность 3
Сила воли: 3
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -2, -4, Недееспособность
Атака: укус на два / четыре кубика (летальные повреждения); кабан может ударить клыками на пять кубиков (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, (Запугивание 2)
Запас крови: ¾

Крыса

Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 3, Восприятие 5, Сообразительность 4
Сила воли: 4
Уровни здоровья: норма, -1, -5
Атака: укус на один кубик (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 3, Маскировка 3
Запас крови: ¼ (чтобы получить пункт крови, нужно высушить 4 крысы)

Овца

Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Восприятие 1, Сообразительность 1
Сила воли: 2
Уровни здоровья: норма, -1, -1, -3, Недееспособность
Атака: нет, но бараны могут бодаться с запасом бросков в три кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Эмпатия 2
Запас крови: 3

Верховые животные

Животное	Управляемость	Урон от топтания	Движение (м за ход)	Примечания
Верховая лошадь	3	6 (П)	13,7	
Арабский скакун	2	5 (П)	18,3	Доступны только в Иберии и сарацинских землях
Боевой конь	3	7 (П)	11	
Верблюд	4	5 (П)	9,1	Доступны только в сарацинских землях; -1 к сложности уклонения от топтания
Слон	4	9 (П)	9,1	-2 к сложности уклонения от топтания

Дикие животные

Летучая мышь

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Восприятие 6, Сообразительность 2
Сила воли: 2
Уровни здоровья: норма, -1, -3
Атака: укус на один кубик (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Уклонение 3, Маскировка 2
Запас крови: ¼ (чтобы получить пункт крови, нужно высушить 4 летучих мыши)
Примечание: мыши летают со скоростью 40 км/ч

Медведь

Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5, Восприятие 3, Сообразительность 3
Сила воли: 4
Уровни здоровья: норма, норма, норма, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Недееспособность
Атака: удар клыками на семь кубиков, укус на пять кубиков (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 2, Маскировка 1
Запас крови: 5

Хищная птица

Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 7, Сообразительность 4
Сила воли: 3
Уровни здоровья: норма, -1, -1, -2, -5
Атака: удар когтями на два кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 2, Запугивание 2 (Рукопашный бой 3, Эмпатия 4, Запугивание 4)
Запас крови: ½ (чтобы получить пункт крови, нужно высушить 2 птиц)
Примечание: эти характеристики подходят для ястреба, вороны, ворона, совы и даже стервятника. Как правило, птица летит со скоростью 40 – 80 км/ч

Лань / олень

Сила 1/3, Ловкость 3, Выносливость 2/3, Восприятие 4, Сообразительность 2
Сила воли: 3
Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -3, -5, Недееспособность
Атака: нет / удар рогами на пять кубиков (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Маскировка 2
Запас крови: 5/7

Заяц

Сила 12, Ловкость 3, Выносливость 2, Восприятие 5, Сообразительность 5
Сила воли: 1
Уровни здоровья: норма, -1, -2, -3,
Атака: укус на два кубика (летальные повреждения), в безвыходном положении - удар задними лапами на один кубик (поверхностные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Уклонение 2, Эмпатия 1, Маскировка 4
Запас крови: 3

Волк

Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 6, Сообразительность 4
Сила воли: 3
Уровни здоровья: норма, -1, -1, -3, -5, Недееспособность
Атака: укус и удар когтями на четыре кубика (летальные повреждения)
Способности: Бдительность 2, Атлетизм 1, Рукопашный бой 3, Уклонение 1, Маскировка 2
Запас крови: 2
Примечание: превращающиеся в волков вампиры двигаются со скоростью, вдвое превышающей обычную скорость бега

Животные чудесные и необычные

Перечисленных ниже животных скорее можно назвать выходцами из сказок, чем обитателями реального мира. Адские твари прислуживают демонам и демонопоклонникам, ходячие трупы создаются искусством Оживления трупов (см. Мортис), необычные гули пугающего вида выходят из рук Извергов клана Цимисхов. У многих из этих созданий имеется полный набор Атрибутов, к тому же с точки зрения человека они весьма (или даже чрезвычайно) умны. Для тех существ, которые владеют Дисциплинами, Дисциплины перечислены вместе со Способностями. Более подробно гули и демоны описаны выше по тексту.

Атанатос, мертвый рыцарь

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 1, Интеллект 1, Сообразительность 2
Сила воли: 0
Уровни здоровья: 0, 0, 0, 0, 0, -5
Атака: удар кулаком с Силой +1 (поверхностные повреждения); как правило, мертвые рыцари вооружены мечами (летальные повреждения Сила +4) и носят легкий или средний доспех (+3 к поглощению)
Способности: Стрельба из лука 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Фехтование 3
Примечание: Атанатосы (в переводе с греческого «бессмертные») – это ужасные воины, поднятые из могил искусством Пути Оживления трупов. Пока Каппадокиец сохраняет контроль над Атанатосом, тот подчиняется вампиру. Атанатосы двигаются так же, как обычные люди. Поскольку на самом деле они мертвы, их сознание защищено от воздействия большинства ментальных Дисциплин. Они поглощают летальные и поверхностные повреждения точно так же, как и вампиры.

Мертвый слуга

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1
Сила воли: 0
Уровни здоровья: 0, 0, 0, -2, -2
Атака: нет
Способности: Ремесло 1, Сенешаль 2
Запас крови: 0
Примечание: мертвые слуги – это едва ковыляющие тела, которым магия Пути Оживления трупов придала некое подобие жизни. Они прислуживают своим господам и подчиняются им. Слуги не могут говорить и двигаются очень медленно (за ход проходят 4,5 м). Поскольку на самом деле они мертвы, их сознание защищено от воздействия большинства ментальных Дисциплин. Они поглощают летальные и поверхностные повреждения точно так же, как и вампиры.

Адский сторож

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Сила воли: 5
Уровни здоровья: норма, норма, норма, норма, -1, -1 -1, -2, -2, -2, -3, -5, развеян
Атака: укус, удар когтями и захват на семь кубиков + Могущество (летальные повреждения)
Способности: Рукопашный бой 5, Маскировка 5, Стойкость 3, Могущество 4
Запас крови: 10
Примечание: эти младшие демоны охраняют определенное место и все, что там находится. Они признают только того, кто призвал их, и пытаются съесть всех остальных нарушителей границы. Эти демоны довольно тупы и медлительны, зато сильны и настойчивы. Большинство из них выглядят как огромные пауки или жабы, покрытые едкой слизью. Укус некоторых из них ядовит (могут быть и другие способности)

Фамилиар (демон-спутник)

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Сила воли: 5

Уровни здоровья: норма, норма, -1, -1, -1, развеян

Атака: удар когтями на три кубика (летальные повреждения), возможно также отравление на три – пять кубиков (летальные повреждения)

Способности: Уклонение 3, Воровство 4, Маскировка 4, Оккультизм 5 (фамилиары могут обучать своих хозяев этому Познанию), Анимализм (только на животных, облик которых принял фамилиар) 3, Прорицание 2, Стремительность 3

Запас крови: 5

Примечание: фамилиары – это мелкие демоны, привязанные к хозяину. Обычно они выглядят как небольшие животные (чаще всего - жабы, кошки, ласки и вороны) и выполняют обязанности шпионов и сборщиков слухов. Каждую неделю хозяин должен кормить фамилиара своей кровью, иначе тот исчахнет и умрет. По решению рассказчика демоны-помощники могут обладать магическими умениями, схожими с ритуалами Тауматургии низких уровней.

Адская гончая (гуль)

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Восприятие 6, Сообразительность 3

Сила воли: 4

Уровни здоровья: норма, -1, -1, -2, -2, -5, Недееспособность

Атака: удар когтями на три кубика и укус на пять кубиков (летальные повреждения); пластины брони добавляют 1 кубик к запасу бросков на поглощение (только для адских гончих Цимисхов)

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Маскировка 2, Могущество 1, Стойкость 1

Запас крови: 10

Примечание: эти характеристики подходят всем гулям-собакам, которых вампиры используют для охраны или на охоте. Изменчивость позволяет Цимисхам дополнить внешность гулей пластинами или острыми шипами.

Слуга-гомункул

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 1, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2
Сила воли: 0
Уровни здоровья: норма, -5
Атака: удар кулаком, тычковый удар или удар когтями на два кубика (поверхностные повреждения)
Способности: Бдительность 1, Атлетизм 1, Уклонение 2, Маскировка 2
Запас крови: нет
Примечание: гомункулы Каппадокийцев – это части мертвых тел (обычно кисти рук), которым магия Пути Оживления трупов придала подобие жизни. Они выполняют обязанности лабораторных помощников и соглядатаев. За ход гомункулы преодолевают 1,8 м

Шляхтич (боевой гуль)

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 1, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2
Сила воли: 4
Уровни здоровья: норма, -1, -1, -2, -2, -5, Недееспособность
Атака: созданное из костей оружие с Силой +2 (поверхностные или летальные повреждения, в зависимости от формы оружия); укус на четыре кубика (летальные повреждения); пластины брони добавляют 1 кубик к запасу бросков на поглощение
Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Могущество 1
Запас крови: 10
Примечание: *шляхта* (издевательское использование польского слова, значащего «аристократия») – это гули-охранники, создаваемые Цимисхами. С помощью Изменчивости Изверги придают этим тварям странные, пугающие обличия. Как правило, изменения полностью уничтожают разум шляхтича, превращая гуля в бездумную машину для убийств.

Вождь

Атрибуты: Сила 8, Ловкость 2, Выносливость 6
Сила воли: 5
Уровни здоровья: норма, норма, норма, норма, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -3, -3, Недееспособность
Атака: удар на восемь кубиков + Могущество (поверхностные повреждения); сдавливание на шесть кубиков + Могущество (летальные повреждения); укус на восемь кубиков (летальные повреждения). У вождя много конечностей, поэтому он может выполнять множественные атаки. Он получает пять дополнительных кубиков, которые делятся между запасами бросков на эти атаки, при этом запас бросков на одну атаку не может быть больше, чем Ловкость + Рукопашный бой гуля.
Способности: Бдительность 4, Рукопашный бой 5, Могущество 6, Стойкость 4
Запас крови: 20

Примечание: воеводы Цимисхов используют эти огромные комки плоти как живые осадные орудия. Вождь составлен из нескольких гулей, сплавленных воедино колдовством и Изменчивостью и превращенных в громадную уродливую тварь. Сила, уровни здоровья, запас бросков на множественные атаки, Дисциплины и запас крови зависят от количества использованного «сырья». Мы приводим характеристики для вождя, составленного из четырех гулей.

Стаи и рои

В этом разделе приведены характеристики для отдельно взятых созданий, но некоторые животные нападают группой. К тому же вампирский старейшина, натравивший на врагов полчище грызунов или собак, поможет создать нужную атмосферу в игре. Если на персонажей обрушился рой шершней или стая крыс, воспользуйтесь следующими правилами.

Не стоит определять, что делает каждое животное в стае или рое, достаточно броском кубиков проверить, повредило ли персонажам нападение стаи. Затем можно описать конкретный результат.

В таблице приведены характеристики для животных разных типов. Раз за ход выполняется бросок на повреждения (сложность 6), а персонажи или уклоняются от нападения, или пытаются поглотить полученные повреждения. Обычно стая наносит летальные повреждения (поверхностные – в случае мелких или слабых животных). Стаи нападают раз за ход на одну жертву и вступают в бой в соответствии с инициативой (см. таблицу).

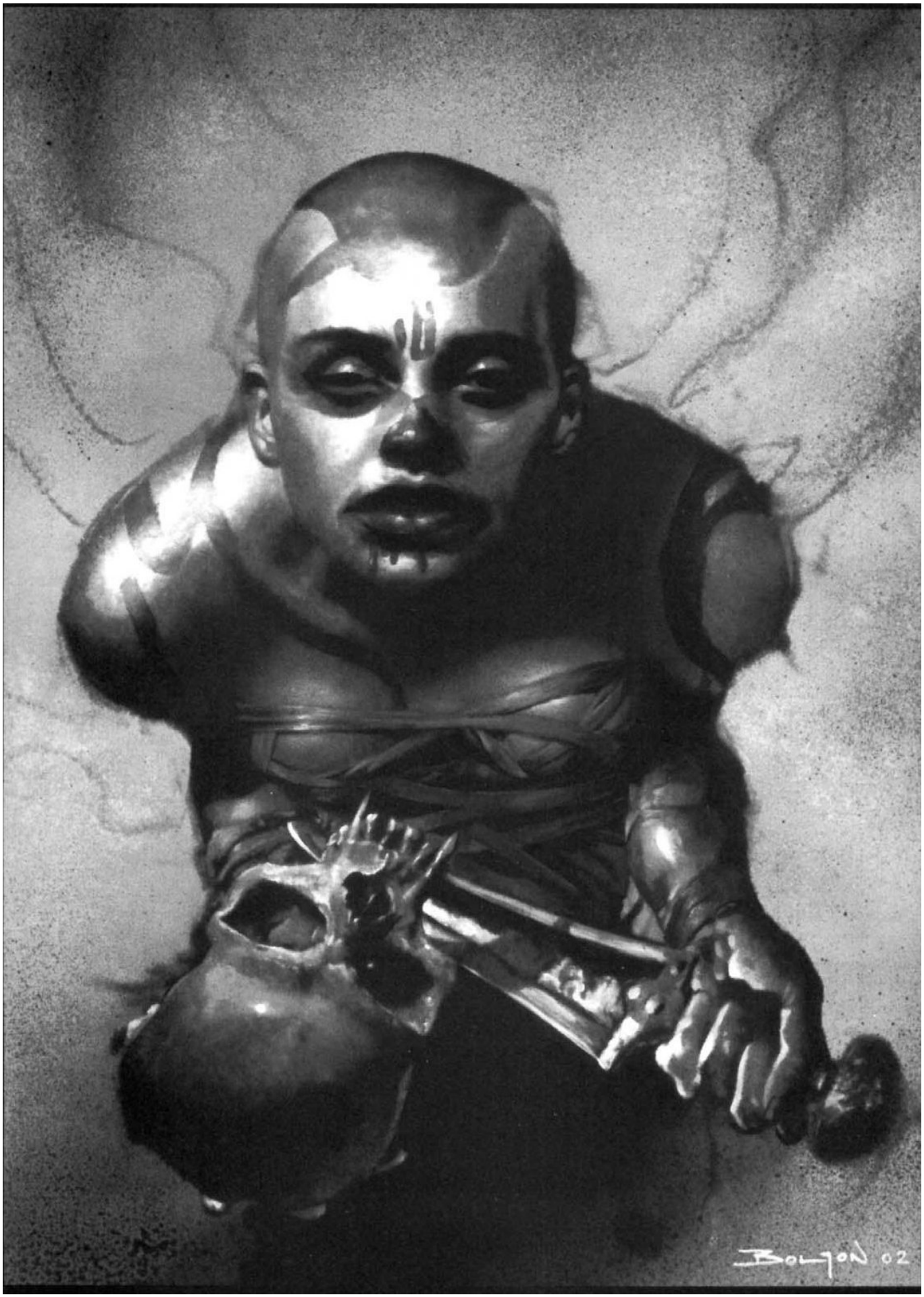
Если персонаж уклоняется, до конца хода он может двигаться как обычно. В противном случае нападающие замедляют его передвижение (до половины обычной скорости). Если за один ход стае удастся нанести больше трех уровней повреждений (после поглощения) или если игрок провалит соответствующий бросок, животные сбивают персонажа с ног и набрасываются на него. В этом случае за ход он может проползти не больше 2 метров, а сложность нанесения стаей повреждений этому персонажу снижается до 5. У попытки встать на ноги и продолжить движение сложность будет выше обычной (как правило, равна 7 или 8).

Перечисленные уровни здоровья обозначают количество повреждений, которые нужно нанести стае или рою для того, чтобы разогнать животных. Дополнительные два уровня повреждений позволяют уничтожить нападающих. Стрелы и легкое холодное оружие (ножи, когти, голые руки) наносят один уровень повреждений за удар, вне зависимости от того, сколько успешных баллов выпало при броске на нападение или повреждения (иными словами, удар поражает только одно животное). Крупногабаритное холодное оружие (мечи, посохи, доски) наносит обычные повреждения (т. е. каждый успешный балл, полученный при броске на повреждения, отнимает один уровень здоровья у стаи в целом), точно так же, как и атаки по площади (греческий огонь, порывы ветра, ледяные бури). Стаи и рои не могут поглощать повреждения.

В зависимости от размеров стаи, она может напасть на двух и более персонажей, которые будут наносить ответные удары. Любой, кто пытается помочь атакованному персонажу, сам может подвергнуться нападению. Человек может убежать от некоторых стай и роев (например, от тех, которые состоят из жуков или крыс), но другие животные с легкостью нагонят его (гиены или птицы).

Животное	Повреждения	Уровни здоровья	Инициатива
Мелкие жуки	1	5	2
Крупные жуки	2	7	3
Летающие жуки	2	5	4
Птицы, летучие мыши	4	9	5
Крысы	3	7	3

Большие крысы (длиной в 30 см и больше)	4	9	3
Дикие кошки	4	6	6
Дикие собаки	6	15	4


BOLTON 02

Констанция смотрела в Колодец костей, расположенный в самом сердце *храма в Эрджиясе. Она уже много раз заглядывала в темные глубины, таящиеся под храмовым комплексом, и никогда этот опыт не давался ей легко. Окостеневшие останки многих поколений мертвецов лежали вдоль стен залы и вокруг глубокой шахты в центре пола. В колодце клубился темный туман, скрывая тайны мертвых, которым она принесла в дар две чаши.*

- Мертвые хранят в себе отзвук жизни, - прошептала она на греческом, который звучал в дни ее солнечной юности, и левой рукой опрокинула над колодцем первую чашу. Мелкий серый пепел осыпался в туман и растворился в темных клубах дыма, похожего на тот, который поднимается над погребальным костром.

- Живые слышат зов своей смерти, - продолжила она заклинание и правой рукой опрокинула вторую чашу. Густая свежая кровь темно-красным потоком хлынула в туман. Констанция продолжала говорить, и облаченные в черное монахи вторили ей тихим пением.

- Мы, стоящие на пороге могилы, мы, замершие между жизнью и смертью, ищем эти отзвуки и взываем о наставлениях. Мы обращаемся к останкам мертвых и крикам умирающих, умоляя ответить нам.

Залу заполнил перестук костей – мертвые ответили на призыв жрицы и содрогнулись в память о жизни. Распахнулась расположенная под восточной аркой дверь, впуская жертву. Красота смуглокожего мальчика была так велика, что почти причиняла боль. Он не смотрел по сторонам, продолжая идти вперед, и глаза его были пусты, потому что для него существовала только сила, которая звала его за собой.

Он остановился на краю колодца, и Констанция еще раз окинула его взглядом.

- Раб не может стать приношением для колодца. Освободись.

Глаза ребенка прояснились, на его лице отчетливо проступила паника. Он огляделся, словно в первый раз увидев причудливо украшенный склеп. Монахи с нечеловеческой силой схватили его и столкнули вниз. На одно бесконечное, упоительное мгновение мальчик словно замер на краю колодца. Затем с криком он рухнул в клубящийся под ним туман.

Не было звука удара о дно, потому что у Колодца костей нет дна, только стигийские глубины. Но когда Констанция посмотрела вниз, черный туман раскрыл ей тайны мертвых. Эхо отразилось от стен, на кратчайший миг прерывая ход времени.

Она увидела будущее, и будущее это было темно.

Dark ages VAMPIRE

Имя: Натура: Поколение:

Игрок: Маска: Концепция:

Хроника: Клан: Убежище:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●○○○○○○○	Обаяние	●○○○○○○○	Восприятие	●○○○○○○○
Ловкость	●○○○○○○○	Манипулирование	●○○○○○○○	Интеллект	●○○○○○○○
Выносливость	●○○○○○○○	Внешность	●○○○○○○○	Сообразительность	●○○○○○○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	○○○○○○○○	Знание животных	○○○○○○○○	Академические знания	○○○○○○○○
Атлетизм	○○○○○○○○	Стрельба из лука	○○○○○○○○	Народная мудрость	○○○○○○○○
Рукопашн. бой	○○○○○○○○	Торговля	○○○○○○○○	Расследование	○○○○○○○○
Уклонение	○○○○○○○○	Ремесло	○○○○○○○○	Правоведение	○○○○○○○○
Эмпатия	○○○○○○○○	Этикет	○○○○○○○○	Лингвистика	○○○○○○○○
Выразительность	○○○○○○○○	Фехтование	○○○○○○○○	Медицина	○○○○○○○○
Запугивание	○○○○○○○○	Исполнение	○○○○○○○○	Оккультизм	○○○○○○○○
Лидерство	○○○○○○○○	Верховая езда	○○○○○○○○	Политика	○○○○○○○○
Мошенничество	○○○○○○○○	Маскировка	○○○○○○○○	Сенешаль	○○○○○○○○
Хитрость	○○○○○○○○	Выживание	○○○○○○○○	Геология	○○○○○○○○

Преимущества

Дисциплины	Дополнения	Добродетели	
○○○○○○○○	○○○○○○○○	Совесть / Убежденность	○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	Самоконтроль / Инстинкты	○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	Мужество	○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○		
○○○○○○○○	○○○○○○○○		

Прочие характеристики:

○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Путь

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Аура: _____( )

Сила воли

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Запас крови

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Здоровье

Ушиб		☐
Повреждения	-1	☐
Травма	-1	☐
Ранения	-2	☐
Тяжелые повреждения	-2	☐
Калека	-5	☐
Недееспособность		☐

Слабость

Баллы опыта

К востоку от Нода я возьму судьбу в свои руки
И создам в изгнании царство.
Я возведу своих детей на золотые троны,
И мы будем вместе править детьми Сифа.
Ибо лучше царствовать во тьме,
Чем угождать и лгать при свете.
- Каин, Третий фрагмент из Эрджияса, Искушения